PC WORLD VIETNAM

12.2008 61

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ T

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới

KẾT QUẢ TRÚNG THƯỞNG ASUS

Tr. 15

THÁNH TRÌ CUỐI CÙNG

Giá: 14.000 đồng

ĐẶT TẠP CHÍ TRÚNG THƯỞNG

Tr.98

VinaGame
KINGSOFT
Võ Lâm Truyền Kỳ
volam.zing.vn
Miễn Phí Vĩnh Viễn
Phiên bản miễn phí của
Võ Lâm Truyền Kỳ
Closed beta
11/2008
Miễn phí vĩnh viễn
Những tính năng, chiêu thức chưa từng xuất hiện
Bắt đầu luyện cùng tất cả mọi người từ cấp thấp nhất
Trải nghiệm lại các sự kiện trong game từ "thời" Công Thành Chiến

THÁNG 12.2008 - SỐ 61

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Nguyễn Duy Đông Quân,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Công Minh, Hữu Thế,
Duy An, Huy Khanh, Long Giao

MỸ THUẬT
Nguyễn Hữu Điều
dieunh@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 3930 4324 - Fax: (84.8) 3930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 3512 1819 - Fax: (84.4) 3512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

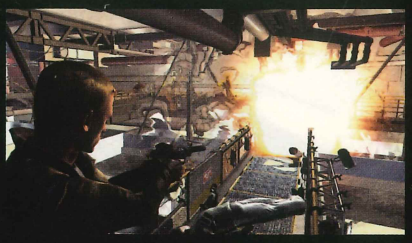
THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

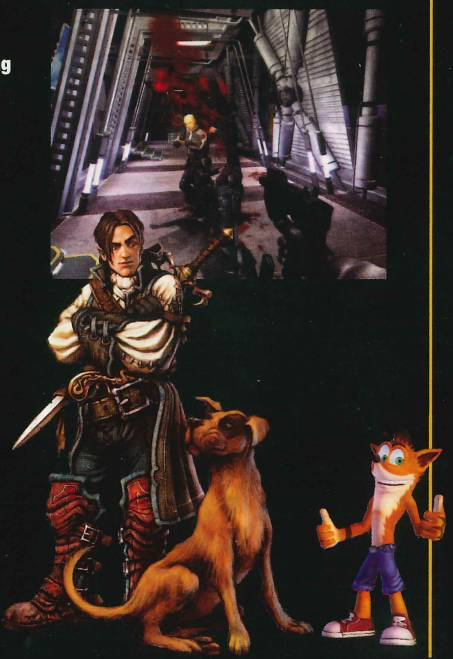
Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU



26 Commans & Conquer: Red Alert 3 – Tham vọng bá chủ
30 Call of Duty: World at War – Thế giới đại chiến
32 Quantum of Solace: The Game – Mật vụ đa tài
33 MotoGP 08 – Giải đua xe danh giá
36 Exodus from the Earth – Ngày tận thế
37 Far Cry 2 – Bão lửa Phi châu
40 Penumbra: Requiem – Trò chơi tâm linh
41 Nikopol: Secrets of the Immortals – Bí mật vĩnh hằng
42 X3: Terran Conflict – Vũ trụ xung đột
43 Operation Mania – Bác sĩ đa năng
44 Gears of War 2 – Thành trì cuối cùng
48 Dead Space – Không gian chết
50 Midnight Club: Los Angeles – "Quái xế" Los Angeles
54 Fallout 3 – Hành trình trên vùng đất chết
58 Fable 2 – Anh hùng thời loạn
62 Silent Hill Homecoming – Về nhà
66 Crash Mind Over Mutant – Cáo Crash miễn nhiễm
68 Guitar Hero: World Tour – Lưu diễn thế giới
70 Bleach Dark Soul – Hắc tâm
71 Castlevania: Order Of Ecclesia – Tiêu diệt ác ma
73 NinjaTown – Thành phố Ninja



DÒNG CHẢY GAME

4 Fallout 3 thành công như mong đợi

4 Xbox nằm trong "top 10" sự kiện của Microsoft

4 Nintendo DSi hút hàng tại Nhật

5 DotA: Rush3D bảo vệ thành công chức vô địch ASUS Autumn

6 Tin thế giới

9 Tin trong nước

14 Thể Thao Điện Tử Việt Nam (e-Sports): Chặng đường dài phía trước

16 Hành trình Cologne

18 WCG Grand Final 08: Cúp vàng về xứ Kim Chi

20 Bot hay Bug?

SẮP PHÁT HÀNH

76 Need for Speed: Undercover – Tay trong

78 Street Fighter IV – Đấu sĩ đường phố

80 Star Ocean: The last hope – Hy vọng cuối

82 Qworld: Xứ sở thần tiên – Mở ra tiên giới

83 Silkroad: Con đường tơ lụa – Công thành chiến

84 Fifa Online 2 – Đẳng cấp là mãi mãi

85 Cake Mania: In The Mix

85 Darksiders: Wrath of War

85 Fairytale Fights

86 Lord of the Rings: Conquest

86 Phantasy Star Portable

86 Shin Megami Tensei: Persona 4

PHẦN CỨNG

88 Card đồ họa – Thể nghiệm PhysX

91 Hệ thống Nehalem – "Sát thủ của game"

92 Màn hình LCD – Chuyên cho giải trí

93 Router băng rộng – Bay cùng Linksys

94 Webcam – Vừa chơi vừa chat

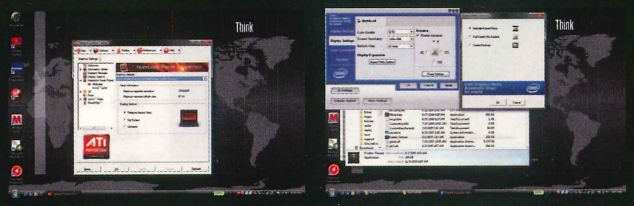
95 Viết lưu trữ – Đồng hành cùng Game thủ

96 Trung tâm giải trí số – Kết nối HD 1080i

TRỢ GIÚP

97 Chỉnh độ phân giải thực cho game

98 Hỏi & đáp



SÂN GAME

99 Vài cảm nhận về dòng game nhập vai

TRA CỨU BÀI VIẾT TRÊN WEBSITE

Để tra cứu nhanh bài viết đã in trong tất cả sêri A, B, G (TGG) trên website của Thế Giới Vi Tính, bạn có thể sử dụng cách sau: gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/ID*, với ID (kết hợp số báo in và số trang) là từ khóa tìm kiếm mà bạn thường thấy trong các bài viết. Ví dụ, muốn tham khảo bài viết ở trang 90 trên TGVT-TGG 1/2008, bạn gõ vào địa chỉ *www.pcworld.com.vn/G0801_90, thực hiện tương tự cho A và B*. Tương tự, để tải về phần mềm miễn phí được giới thiệu trong các bài viết, bạn gõ vào địa chỉ www.pcworld.com.vn/XXXXX, với XXXXX là từ khóa của phần mềm.

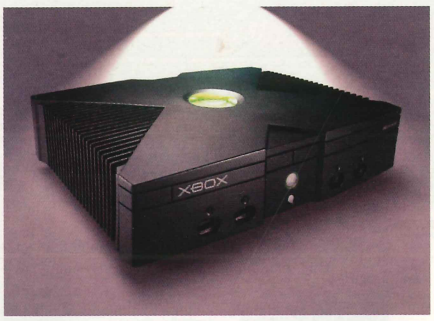
FALLOUT 3 THÀNH CÔNG NHƯ MONG ĐỢI

Theo tin mới nhất từ Bethesda Softworks, trò chơi nhập vai Fallout 3 đã có hơn 4,7 triệu bản được tung ra thị trường và thu về hơn 300 triệu USD. Mặc dù con số 4,7 triệu bản game này hoàn toàn khác với số lượng mà khách hàng mua nhưng cũng đủ thấy Fallout 3 là một trong những game được mong chờ nhất hiện nay. Theo GamePro đánh giá, Fallout 3 hoàn toàn xứng đáng trở thành game nhập vai hay nhất cho hệ console từ trước đến nay.

Trong khi đó tại Anh, công ty nghiên cứu Chart-Track cho biết, Fallout 3 hiện đang dẫn đầu bảng xếp hạng các game bán chạy nhất. Chỉ trong tuần lễ đầu tiên phát hành tại Anh, Fallout 3 đã lập tức chiếm vị trí đầu tiên của danh sách các game bán chạy nhất. Được biết, 55% khách hàng mua cho hệ Xbox 360, 28% cho hệ máy PS3 và 17% còn lại mua cho hệ máy PC. Mặc dù không đưa ra số lượng cụ thể game bán ra nhưng Chart-Track tiết lộ bản Fallout 3 đã vượt qua tổng số các bản Fallout trước đây cộng lại. Hơn nữa, trò chơi Fallout 3 còn vượt qua game cực kỳ ăn khách của Bethesda - Elder Scrolls IV: Oblivion, với số lượng hơn 57%.

Nếu quan tâm đến dòng game Fallout, chắc hẳn nhiều người đều nhận thấy Fallout 3 là phiên bản được nhiều game thủ quan tâm nhất. Bối cảnh Fallout 3 diễn ra trong tương lai và thế giới bị tàn phá bởi các cuộc chiến hạt nhân. Người chơi phải đương đầu với nhiều thử thách để có thể tồn tại trong các vùng đất chết. Được biết, Fallout đã phát hành cho hệ PS, PS3 và Xbox 360 tại Bắc Mỹ vào ngày 28/10/2008. Thị trường châu Âu cũng đã có Fallout 3 vào ngày 31/10/2008. Riêng thị trường Nhật Bản sẽ có vào ngày 4/12/2008. Game thuộc thể loại nhập vai và được ESRB xếp loại M (Mature).

XBOX NẰM TRONG "TOP 10" SỰ KIỆN CỦA MICROSOFT



Theo bình chọn của tạp chí Time, hệ Xbox đầu tiên hoàn toàn xứng đáng được vinh danh cùng Bill Gates lẫn hệ điều hành Windows. Trong năm 2001, Microsoft bắt đầu "nhúng tay" vào sản xuất phần cứng, nhất là các hệ máy giải trí gia đình. Việc sản xuất phần cứng này cũng tạo đà phát triển doanh số cho các game mà Microsoft phát hành. Thật không ngạc nhiên khi mới đây, tạp chí Time đã công bố Xbox giữ vị trí thứ 8 trong "top 10" các khoảnh khắc ấn tượng nhất của Microsoft.

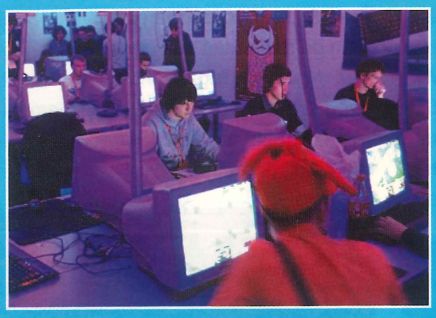
Trong bài kỷ niệm 25 năm thành lập Microsoft, Time viết, trong thế kỷ mới này, Microsoft và Bill Gates rất muốn tham gia vào ngành công nghiệp game. Trước khi giới thiệu hệ máy Xbox đến công chúng tại Las Vegas năm 2001, Bill Gates đã phải đầu tư gần 2 năm cho việc nghiên cứu và sản xuất. Đến cuối 2001, hầu như game thủ nào cũng mong muốn sở hữu 1 máy Xbox. Với sự ra đời của Xbox, "cuộc chiến tam cực" cũng bắt đầu giữa Xbox của Microsoft, PS2 của Sony và GameCube của Nintendo.

Trong "top 10", Time cũng liệt kê những sự kiện quan trọng của Microsoft, như phát hành hệ Windows đầu tiên vào năm 1983, vụ kiện chống độc quyền với chính phủ Mỹ năm 1998 và nhiều sự kiện khác.

NINTENDO DSI HÚT HÀNG TẠI NHẬT

Mặc dù đến tận năm sau Nintendo DSi mới ra mắt tại thị trường Mỹ và châu Âu, nhưng game thủ tại Nhật lại đang thoải mái mua sắm hệ máy mới này. Theo tạp chí Enterbrain cho biết, chỉ trong vòng 48 giờ, máy Nintendo DSi đứng "top" danh sách các máy giải trí bán chạy nhất của Nintendo, với 170.779 máy được bán ra tại Nhật. Còn theo Famitsu, tạp chí công nghệ tại Nhật, nhiều kiện hàng đã được tiêu thụ gọn gàng chỉ trong vài phút.

Lý giải cho việc tiêu thụ mạnh mẽ này chính là DSi được trang bị thêm khá nhiều tính năng vượt trội so với dòng DS Lite trước đây. Không như DS Lite, DSi có thể duyệt web, chơi nhạc và khe SD mở rộng. Đặc biệt nhất là DSi còn được trang bị 2 camera: bên ngoài với độ phân giải lên đến 3 megapixel và bên trong với 0,3 megapixel. Ngoài ra, DSi còn mỏng hơn DS Lite hơn 10%, màn hình rộng và sáng hơn. Mặt khác, Nintendo tung ra DSi nhằm thay thế dòng DS Lite đã kém ưu thế so với đối thủ PSP của Sony. Hiện Nintendo DSi đang được bán tại Nhật với giá 18.900 Yên (179USD).



DotA: Rush3D bảo vệ thành công chức vô địch ASUS Autumn

Giải đấu ASUS Autumn Open 2008 là giải đấu thứ 3 của hệ thống giải ASUS dành cho các đội game DotA của các nước thuộc Liên Xô cũ như Nga, Ukraina, Estonia... Nổi bật trong số các đội là những tên tuổi đã thành danh trên đấu trường DotA thế giới như Rush3D, Ks.Int, DTS-Chatrix hay eXplosive Gaming. Vòng đấu bảng kết thúc vào ngày 15/11 với một bất ngờ lớn khi đương kim vô địch Rush3D thua sp6 và xếp thứ 2 ở bảng D. Tuy vậy, bước vào vòng chung kết, với sự xuất sắc của các cá nhân, Rush3D lần lượt chiến thắng DotA, Explosive Gaming, XoxaTeam để vào chung kết gặp DTS.Chatrix. Với việc Aidar mới gia nhập, sức mạnh của DTS. Chatrix đã tăng lên đáng kể, họ chiến thắng tuyệt đối mọi đối thủ trên con đường tới trận chung kết. Nhưng trước một Rush3D đầy bản lĩnh và kinh nghiệm, DTS chỉ có 1 trận thắng trong khi để thua 2 trận còn lại. Như vậy Rush3D đã bảo vệ thành công chức vô địch ASUS Autumn.

Incruit OSL 2008: Stork lần đầu tiên vô địch

Mùa giải Incruit OSL diễn ra từ ngày 4/8 đã chính thức khép lại vào ngày 1/11 vừa qua với chức vô địch thuộc về "chuyên gia về nhì" là Stork đến từ đội game Samsung Khan. Mặc dù được đánh giá cao hơn, nhưng Stork vẫn phải rất vất vả để vượt qua FanTaSy của SKTelecom T1 trong trận chung kết. Ở 2 map Chupung-Ryeong và Medusa, Stork đã giành chiến thắng để dẫn trước với tỉ số 2 – 0. Tận dụng địa hình của bản đồ Return of The King và Plasma cùng lối đánh thận trọng hơn, FanTaSy đã gỡ hòa tỉ số 2 – 2 và bước vào map thi đấu cuối cùng: Chupung-Ryeong. Hai game thủ chủ động phát triển căn cứ để dồn quân tiến đánh vào giữa game. Game đấu được định đoạt bằng pha combo đẹp mắt gồm Dragoon, Zealot và High Templar của Stork, tiêu diệt toàn bộ pháo binh Terran. FanTaSy chấp nhận thua cuộc và Stork lên ngôi xứng đáng.

Cập nhập bản Dota Allstars 6.57

Ngày 12/11, IceForg tiếp tục ra mắt phiên bản DotA 6.57 với nhiều thay đổi quan trọng về các hero như Kunkka, Lycan và ClockWerk cùng với việc sửa một số lỗi và tăng thêm chỉ số cho một vài hero cũ giúp map thi đấu trở nên cân bằng hơn. Các bạn có thể xem đầy đủ hơn tại: *http://esport.elive.vn/?p=detail_news&id=4114*

Championship Gaming Series ngừng hoạt động

Ngày 18/11/2008, BSkyB, STAR cùng Direct TV đã cùng quyết định ngừng hoạt động hệ thống giải đấu Championship Gaming Series (CGS).Trong thư gửi tới cộng đồng, ban lãnh đão CGS lý giải:

"...cho dù thời điểm để bùng nổ các khái niệm liên quan đến e-Sports chưa thực sự chín muồi nhưng CGS rất tự hào đã góp một phần gây dựng lên và phát triển nhanh chóng đưa ra được những hình ảnh rõ ràng về thi đấu e-Sports với những dự án tham vọng liên quan. Tuy nhiên, các nguồn lợi có thể thu về từ các hoạt động này vẫn còn quá xa so với sự trông đợi để CGS tiếp tục phát triển và duy trì các hoạt động trong giai đoạn quá độ này".

CGS đã gây chấn động thế giới e-Sports sau khi CPL, CAL (hai mùa giải e-Sports nổi tiếng khu vực Bắc Mỹ) tuyên bố ngừng hoạt động.

Dẫu sao chúng ta hãy cùng nhau hy vọng trong tương lai gần sẽ có một ngày CGS trở lại với một quy mô mới, vóc dáng mới như tuyên bố vừa qua từ Angle Munoz về CPL vừa qua *http://esport.elive.vn/?p=detail_news&id=3672* và về một tương lai sáng lạn hơn dành cho e-Sport thế giới, trong nước cùng với sự ra đời của liên đoàn Thể thao điện tử thế giới (IeSF) vừa qua.

Tantalus mở rộng

Nhà phát triển Tantalus (Úc) thông báo họ sẽ mở rộng quy mô với việc thành lập Tantalus Melbourne, một studio chuyên sản xuất game cho hệ máy DS của Nintendo vào tháng 12 năm nay. Trước mắt, studio này sẽ phát triển phiên bản DS của Spyro: Dawn of the Dragon cho Activision Blizzard, tiếp đó là một dự án độc lập khác trong năm 2009.

Hứa hẹn Prince of Persia

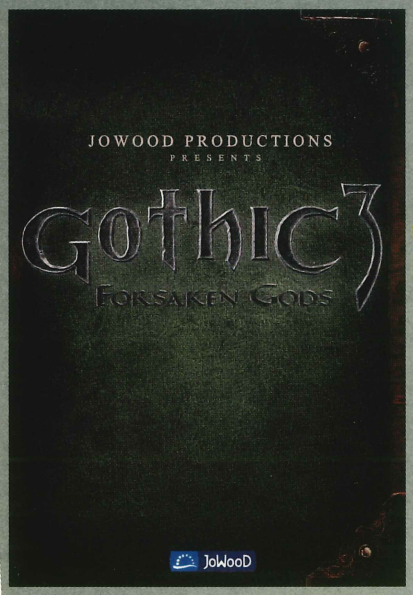
Đại diện Ubisoft Ben Mattes nói những nội dung tải về của phiên bản Prince or Persia mới nhất là một phần không thể thiếu, đồng thời sẽ có ý nghĩa quan trọng trong dự án phát triển trò chơi này. Theo dự kiến, Prince of Persia sẽ ra mắt trên Xbox 360 và PS3 vào ngày 5/12 tới, phiên bản cho PC được phát hành muộn hơn 1 tuần ngay sau đó. Diễn biến trong game có thể kéo dài từ 12-18 giờ chơi. Cấu hình tối thiểu cho trò chơi được công bố như sau: CPU Intel Dual-core 2,6GHz/AMD Athlon 64 X2 3800+, RAM 1GB, VGA 256MB NVIDIA GeForce 6800/ATI Radeon X1600, Windows XP/Vista.

Huxley chưa "kết" Bắc Mỹ

Trò chơi bắn súng trực tuyến nhiều người chơi Huxley của Webzen lại thêm một lần thất hẹn với thị trường Bắc Mỹ khi không kịp ra mắt dịp cuối năm 2008 như lần thông báo trước. Theo nhà phát hành NHN USA, quý 1 năm 2009 có thể sẽ là điểm dừng sớm nhất của Huxley tại Bắc Mỹ.

Đích đến Gothic 4: cuối 2009

JoWooD cho biết Gothic 4 sẽ chẳng có trên các kệ bán đĩa game cho tới cuối năm 2009. Tuy vậy, bản mở rộng Forsaken Gods của Gothic 3 sẽ hâm nóng bầu nhiệt huyết của các fan với vai trò là cầu nối giữa hai phiên bản 3 và 4 trong dòng game này. Gothic 4 cũng sẽ đánh dấu sự xuất hiện đồng thời lần đầu tiên trên 3 hệ máy PC, PS3 và Xbox 360.

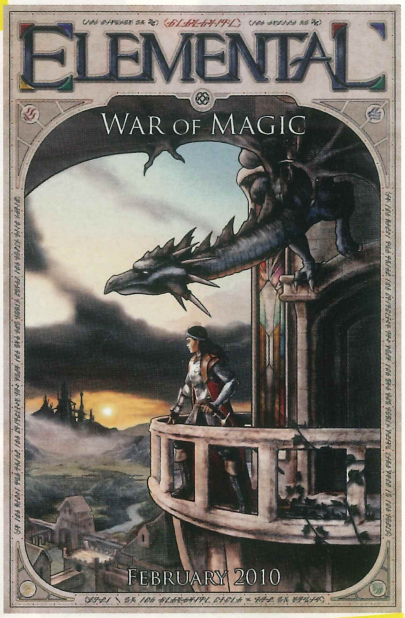


Tropico hồi sinh

Sau khi mua Tropico từ Take-Two Interactive, hãng phát hành Kalypso Media đã giao cho studio Haemimont Games phát triển Tropico 3 – phiên bản thứ 3 trong dòng game xây dựng thành phố ảo Tropico dành cho PC. Theo kế hoạch, Tropico 3 sẽ ra mắt vào mùa hè năm sau. Hai phiên bản trước là Tropico 2: Pirate Cove (phát hành tháng 4/2003) và Tropico: Paradise Island (tháng 1/2002).

Sins of a Solar Empire chưa bổ sung

Stardock và IronClad Games vừa hoãn Entrenchment - phần bổ sung đầu tiên cho trò chơi chiến thuật Sins of a Solar Empire trên PC, thay vì phát hành vào ngày 18/11. Trước đó, Entrenchment được giới thiệu là sẽ tăng cường khả năng phòng thủ, giảm tầm bắn, có tác dụng ngăn chặn phe tấn công dễ dàng vượt qua các cứ điểm phòng ngự. Ngoài ra, ngày phát hành trò chơi chiến thuật theo lượt kiểu 4X Elemental: War of Magic đã được Stardock xác định vào tháng 6/2009.



Halo 3 Recon hơi ngắn

Theo thông tin trên tạp chí Game Informer số tháng 12/2008, phiên bản mở rộng độc lập Halo 3 Recon chỉ diễn ra trong khoảng 3-5 giờ. Trong game, người chơi điều khiển nhân vật The Rookie, 1 trong 5 chiến binh thuộc toán quân ODST team đổ bộ xuống New Mombasa. Halo 3 Recon có chế độ chơi hợp tác 4 người và một số bản đồ multiplayer mới.

Blizzard khóa 350.000 tài khoản

Blizzard thông báo họ tiếp tục khóa hơn 350.000 tài khoản chơi StarCraft và Diablo II trên Battle.net với lý do "bị phát hiện sử dụng phần mềm thứ ba trái phép". Tuy nhiên, các mã CD (CD key) đã dùng để đăng ký các tài khoản trên sẽ được phép dùng để tạo tài khoản mới sau 30 ngày.

Mirror's Edge lộ diện

Electronic Arts thông báo phiên bản PC của trò chơi hành động phiêu lưu Mirror's Edge sẽ có mặt ở Mỹ vào tháng 1 năm sau. Thông tin trên được đưa ra sau khi các công ty bán lẻ bên Anh bắt đầu công bố ngày phát hành tựa game trên vào tháng 1. Electronic Arts cũng cho biết studio DICE đang thực hiện một số nội dung tải về dành cho Mirror's Edge.

http://conduongtolua.com.vn
Support 1900545419
GAME online 3D
ĐẸP NHẤT VIỆT NAM HIỆN NAY
Imaginations!
JOYMAX
VDC-Net2E
Con Đường Tơ Lụa
ONLINE
PHIÊN BẢN
CÔNG THÀNH CHIẾN

Gears of War 2 đắt hơn tôm tươi

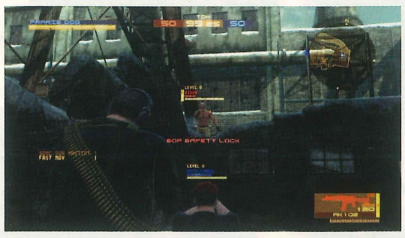
Microsoft công bố sản lượng tiêu thụ của trò chơi Gears of War 2 đã vượt mức 2 triệu bản trong tuần lễ đầu tiên, gấp đôi sản lượng Far Cry 2 (chỉ đạt 1 triệu bản). Trong đó, hơn 1,5 triệu người đã kết nối Xbox Live để chơi tựa game "hot" này. Một vài hình ảnh về các phần chơi multiplayer nằm trong gói nội dung tải về chưa được công bố của Gears of War 2 bỗng dưng bị rò rỉ trên Flickr khiến các fan lại nóng ruột hơn bao giờ hết.

Shop Channel gây khó fan Wii

Theo nhà phát hành Activision Blizzard, sự hạn chế về kỹ thuật và bản quyền sẽ không cho những người sở hữu máy chơi game Wii nhận một số nội dung được phép tải về của trò chơi Guitar Hero World Tour, dù rằng "thần dân" PS3 và Xbox 360 có thể thực hiện điều trên. Một trong số nguyên nhân cụ thể được xác định là do kênh trực tuyến Shop Channel của Wii thiếu tính năng đóng chung các nội dung thành một gói (chỉ có chức năng bán lẻ).

Metal Gear Online thêm nội dung

Kể từ ngày 25/11/2008, các game thủ có thể tải về gói Meme Expansion dành cho trò chơi Metal Gear Online với mức giá 9,99USD do Konami phát hành qua PlayStation Store. Meme Expansion có 3 bản đồ mới, bổ sung các luật chơi lạ như No Headshot, Interval hay Stealth Death Match cùng 2 nhân vật Liquid Ocelot và Mei Ling. Meme Expansion cũng kích hoạt tùy chọn tự do tùy biến cho các nhân vật mới ngoài việc cung cấp 3 bộ avatar mới là Crocodile Cap, New Hair Styles và Ghillie Suite. Ra mắt từ tháng 6/2008, đến nay Metal Gear Online có trên 1 triệu thành viên.



Darksiders, Red Faction: Guerrilla cùng hoãn

Do gặp vấn đề về tài chính, THQ quyết định hoãn phát hành 2 trò chơi Darksiders: Wrath of War và Red Faction: Guerrilla. Cả hai tựa game trên được ấn định phát hành vào tháng 4/2009, nhưng nay bị đẩy lùi về tháng 3/2010. THQ cũng đã đóng cửa 5 studio tại Mỹ (Paradigm Entertainment, Mass Media, Helixe, Locomotive Games và Sandblast Games) nhưng vẫn giữ kế hoạch mở rộng ở châu Á với việc thành lập văn phòng mới ở Thượng Hải (Trung Quốc). Hai trò chơi trực tuyến dành cho thị trường châu Á là Dragonia sẽ ra mắt trong năm 2009, tiếp đó là WWE Online vào năm 2010.

Turbine dòm ngó đất console ?

Ông chủ Jeff Steefel của Turbine hé lộ studio này đang lên kế hoạch phát hành những tựa game trực tuyến nhiều người chơi cho các hệ máy console trong tương lai. Tuy nhiên, ông này từ chối xác nhận thông tin trò chơi Lord of the Rings Online có được phát triển cho console hay không và nói rằng thông tin về kế hoạch trên sẽ được công bố vào quý 1 năm sau. Gói mở rộng Mines of Moria cho trò chơi Lord of the Rings Online trên PC bắt đầu có hiệu lực từ ngày 18/11/2008.

Square Enix phát hành Supreme Commander 2

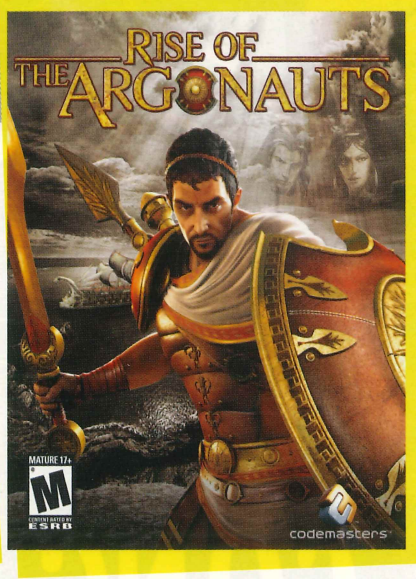
Trong nỗ lực mở rộng thị phần, hãng phát hành Square Enix (Nhật) thông báo họ sẽ kết hợp với Gas Powered Games sản xuất Supreme Commander 2 nhắm vào hai thị trường Bắc Mỹ và châu Âu. Thông tin về trò chơi chiến thuật thời gian thực trên chưa được công bố. Lịch phát hành quý 1/2009 của Square Enix có 4 tựa game mới là Star Ocean: Second Evolution (PSP, ngày 6/1), Dragon Quest V (DS, ngày 17/2), Star Ocean: The Last Hope (Xbox 360, ngày 3/3) và Valkyrie Profile: Covenant of the Plume (DS, ngày 17/3).

Bad Company mở rộng màn chơi mạng

DICE phát hành miễn phí gói Community Choice Pack cho trò chơi Battlefield: Bad Company Xbox Live. Community Choice Pack bao gồm 2 màn chơi đơn được bố trí thành màn chơi mạng, nâng tổng số màn chơi mạng của Bad Company lên số 4. Trong khi đó, trò chơi trực tuyến Battlefield Heroes do DICE phát triển đã chấm dứt giai đoạn thử nghiệm beta đầu tiên nhưng sẽ im hơi lặng tiếng đến hết năm 2008.

Rise of the Argonauts lỡ hẹn

Trò chơi nhập vai hành động Rise of the Argonauts do Liquid Entertainment phát triển không thể ra mắt trong tháng 11 này, mà chỉ có thể trước lễ Giáng sinh năm nay – theo thông báo của Codemasters. Game cũng sẽ không có bản demo cho đến khi được phát hành chính thức trên 3 hệ máy PC, Xbox 360 và PS3.



TIN TỔNG HỢP

CHUNG KẾT ĐẠI HỘI GAME PICO 2008

Sau hơn 1 tháng khởi tranh, Đại hội Game PICO 2008 đã kết thúc vào ngày 8/11 vừa qua với các trận chung kết ở 3 game thi đấu. Ở nội dung Counter Strike 1.6 là cuộc "đọ súng" giữa proA.gm và Legends trên bản đồ de_nuke. Hiệp 1, Legends đã có sự khởi đầu rất tốt khi dẫn trước proA.gm với tỉ số 11 – 4, nhưng sang đến hiệp 2, proA.gm đã thi đấu đầy bản lĩnh dẫn lại với tỉ số 12 – 3 và giành thắng lợi chung cuộc với tỉ số 16 – 14. Trong khi đó, ở cuộc đua dành cho những game thủ đam mê tốc độ Need For Speed: Pro Street, game thủ Nguyễn Trung Thành đã chiến thắng Phạm Lương Thiện với tỉ số 3 – 0 sau 3 map thi đấu. Căng thẳng nhất là trận chung kết PES, do từ nhánh thua đi lên, vì vậy tuy đã vượt qua 451Man - Phạm Quốc Hưng ở Bo3 đầu tiên sau 2 trận với tỉ số 3 - 2 và 3 - 1, nhưng Tungboss - Cao Hoàng Tùng đã không thể giành chiến thắng ở Bo3 tiếp theo. Một trận đấu giữa 2 "gà nhà" của team uNs nhưng cả 2 đã thi đấu hết mình, cống hiến cho khán giả những pha bóng hay và những pha sút bóng thần sầu.

ESVN GOLD MEMBER

Để nâng cao tính tương tác, hỗ trợ tốt hơn cho cộng đồng game thủ, cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam (ESVN) đã đưa ra chức năng: ESVN Gold Member – thành viên vàng (xem bảng bên dưới).

GIẢI THI ĐẤU PES 2009 (TIỀN VESC) HANOI CUP

Ngày 23/11 vừa qua, giải thi đấu PES 2009 Pre - VESC Hanoi Cup do diễn đàn Pes.vn tổ chức sẽ diễn ra tại Số 10, ngõ 4, phố Đặng Văn Ngữ, Đống Đa, Hà Nội. Đây là sự kiện hâm nóng giải đấu VESC 08 do chính cộng đồng game thủ tổ chức mang lại cơ hội cho các game thủ thể hiện tài năng, trình độ, có sự cọ xát cần thiết trước khi bước vào giải đấu lớn. 4 game thủ đứng đầu của giải đấu sẽ được mời tham gia VESC 08 khu vực Hà Nội và được nhận điểm Exp trên cổng thông tin ESVN.

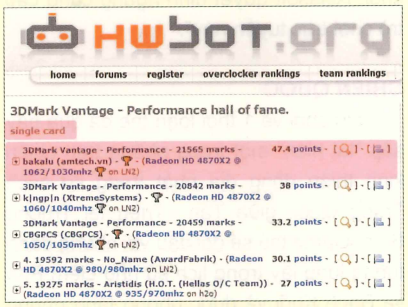
GIẢI THI ĐẤU CS PORTAL TOURNAMENT

Sau một thời gian đi vào hoạt động, CS Portal (http://cs.esport.vn) đã ổn định và trở thành một sân chơi lành mạnh và hấp dẫn dành cho những bạn đam mê Counter Strike. Bên cạnh các sự kiện sẽ được tổ chức trên CSP như giờ vàng, truy công lĩnh thưởng, con số may mắn..v.v. CSP quyết định tổ chức giải đấu CSP Tournament #1 online trên hệ thống CSP. Cấp độ đủ để tham gia: Thượng sĩ. XP tối thiểu là 19,200 XP. Thời gian đăng ký Online từ 16/11 – 23/11/2008. Thời gian thi đấu kéo dài từ 25/11/2008 – 15/1/2009. Các đội tham gia sẽ được bốc thăm chia thành các bảng thi đấu vòng tròn 1 lượt chọn ra 16 đội đầu bảng lọt vào vòng chung kết. VCK sẽ thi đấu theo thể thức Single Elimination (loại trực tiếp) BO3 để chọn ra đội vô địch. Tổng giá trị giải thưởng là 16.000.000 đồng. Thông tin chi tiết, các bạn có thể xem tại: *http://cs.esport.vn*

STT	Tính năng	EGM	Thành viên thường
1	Đọc nội dung số chất lượng cao trên Cổng thông tin thể thao điện tử Việt Nam – *http://esport.vn*	#	1000đ/1tin
2	Kích hoạt tài khoản VIP trên CS-Portal – *http://cs.esport.vn* thời gian 1 tháng.	#	-
3	Mở rộng dung lượng thư viện cá nhân tại thư viện replays *http://replays.esport.vn*.	200Mb	50Mb
4	Nick màu dễ nhận biết hơn trên Hệ thống ESVN (cả trang tin và diễn đàn).	Màu Vàng	-
5	Tham gia các sự kiện do ESVN tổ chức hoặc đồng tổ chức (tùy quy mô từng sự kiện).	Miễn phí	Phải đóng phí
6	Tăng điểm kinh nghiệm EXP trên toàn Hệ thống trong thời gian có EGM (có cơ hội nhận được giải thưởng 500.000 VNĐ hàng tháng)	130%	100%
7	Tham gia các buổi offline do ESVN tổ chức.	Miễn phí	Phải đóng phí
Thông tin chi tiết, các bạn có thể xem tại: *http://www.esport.vn*			

AMTECH LẬP KỶ LỤC TRÊN HWBOT.ORG

Sáng ngày 8/11/2008, tại cửa hàng Phong Vũ (125 Cách Mạng Tháng 8, Quận 1, Tp.HCM), các thành viên diễn đàn Amtech đã ép xung trên bo mạch chủ Asus P6T Deluxe, card đồ họa Asus EAH4870X2 và Intel CPU Core i7 và đã phá kỷ lục thế giới của diễn đàn hwbot.org thành công. Một lần nữa, các các bạn trẻ của diễn đàn Amtech đã góp phần làm rạng danh tên tuổi Việt Nam trong giới ép xung thế giới. Kết quả của kỷ lục thế giới mới trên hwbot.org được lập vào lúc 11g ngày 8/11/2008 trong buổi trưa nóng ẩm giữa lòng TP.HCM: Điểm số 3D Mark Vantage đạt là 21.565 điểm. Đây là điểm số cao nhất dành cho giải pháp đồ họa đơn. CPU Core i7 965 Extreme được ép xung lên 4,525MHz (mặc định 3,2GHz). Card đồ họa EAH4870X2 được ép xung lên 1062/1030MHz (mặc định 750/900MHz)



TIN GAME TRỰC TUYẾN

AUDITION

Trong bản cập nhật tháng 11, bên cạnh âm nhạc và thời trang, VTC-Intecom bổ sung thêm 17 món đồ hành động mới. Trong đó, đáng chú ý là các vật phẩm đặc biệt như "bàn nhảy DJ", "bảng truy nã cướp biển Jack Sparrow".

BIỆT ĐỘI (SUDDEN ATTACK)

Ngày 13/11/2008, trong khuôn khổ giải đấu game quốc tế Internation E-Sport Federation diễn ra tại Hàn Quốc từ ngày 12 - 15/11/2008, đoàn thi đấu game Biệt Đội Thần Tốc Q9.Gaming của Việt Nam bước vào trận chung kết với đội game rất mạnh của Hàn Quốc là #Apos vào chiều 14/11/2008. Tuy nhiên, Q9.Gaming đã không thể chiến thắng.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

BOOM

Chào mừng ngày Nhà Giáo Việt Nam 20/11, VinaGame đã tổ chức cuộc thi vẽ tranh "Mái trường xứ Boom" khuyến khích các bạn trẻ thi vẽ bằng tay hay bằng các phần mềm và không bắt buộc sử dụng hình ảnh liên quan đến Boom.

CABAL

Ngày 13/11/2008, Asiasoft đã hé mở các tính năng mới mà Cabal sẽ có bao gồm hệ thống Nation War được cải tiến mang tên Lord of War và NPC mới: Agent Shop.

CHIA TAY "HIỆP KHÁCH" VÀ "MA TRỰC TUYẾN"

Nhà phát hành này chính thức ngừng cung cấp dịch vụ trò chơi trực tuyến Hiệp Khách Giang Hồ và Ghost Online kể từ ngày 31/1/2009. Aisaisoft cho biết: "Trong thời gian qua, nhà phát hành game đã không hỗ trợ hiệu quả cho Asiasoft một số dịch vụ, làm ảnh hưởng đến chất lượng game, dẫn đến 1 số sự cố không khắc phục được. Xét thấy chất lượng game không còn được bảo đảm, gây ảnh hưởng đến người chơi, Asiasoft quyết định ngưng cung cấp trò chơi trực tuyến này".

CHIẾN QUỐC

Trò chơi về 1 thời loạn thế đã qua này sắp "tái hiện" một trong những trận chiến kinh thiên động địa nhất trong sử sách Trung Quốc giữa Tần –Triệu tại Trường Bình. Game thủ sẽ đối đầu với những danh tướng lừng lẫy trong lịch sử như Liêm Pha và Bạch Khởi và được phong tặng những danh hiệu mới.

CHINH ĐỒ

Bắt đầu từ tháng 11/2008 và đến hết tháng 12/2008, những sứ giả game Chinh Đồ đã khởi động hành trình "Lốc Xoáy Chinh Đồ" về thăm lại các lãnh địa ở các tỉnh thành. Hành trình này là "cơn lốc" quà tặng, những ưu đãi và hỗ trợ trực tiếp tiếp theo của Chinh Đồ xoáy vào nhu cầu tìm hiểu thêm những điều thú vị trong thế giới Chinh Đồ cũng như mở rộng giao lưu của đông đảo game thủ.

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA

Xem mục Sắp Phát Hành, trang 83

CỬU LONG TRANH BÁ (NINE DRAGONS)

Chào mừng sự kiện 20/11 Ngày Nhà Giáo Việt Nam, Kỳ Trân Các đã tổ chức các hoạt động như: so tài Mạc Thái Lan "Ép vũ khí - Nhận thêm vũ khí"; Bán Huyết tinh hỗ trợ sự kiện So Tài Mạc Thái Lan; Giảm giá khuyến mãi Long Lân, Long Lệ; Giảm giá vĩnh viễn một số vật phẩm Kỳ Trân Các.

ĐẶC NHIỆM (SPECIAL FORCE)

Trong phiên bản v.1014, FPT Online cho biết sẽ có thêm nhiều món đồ mới. Như nón Battle Cap, quần Battle Pants cho lực lượng SRG; áo Aiming Vest cho lực lượng GSG-9 và GIGN. Ngoài ra còn có khăn trùm đầu màu đỏ Red Bandana và 2 khẩu súng Dragunov và MG36.

ĐỘT KÍCH (CROSSFIRE)

Trong tháng 11/2008, nhà phát hành đã giới thiệu loại vũ khí mới như riu B.C Axe, súng MP7, mở bản đồ mới "Đấu trường" cùng việc điều chỉnh lượng GP để sửa vũ khí, biểu tượng "Revenge" và danh hiệu "Last Kill".

ĐẠI CHIẾN XÍCH BÍCH

NCS cho biết trò chơi này đã bước sang giai đoạn Open Beta từ 15/11/2008. Được biết, các "anh hùng hào kiệt" của Tam Quốc đã cùng nhau chung sức đẩy lùi Trương Giác, Trương Bảo, Trương Yên, Thái Phó và chiến thần Lữ Bố.

FIFA ONLINE 2

Xem mục Sắp Phát Hành, trang 84

GRANADO ESPADA

Sau khi tung ra phiên bản mới 2.9 cùng việc hợp nhất các 5 server trước đây vào thành 2 server Bach và Rembrandt, nhà phát hành IAHGames đã lên kế hoạch mở thêm server mới trong tháng 11/2008. Một cuộc thi đặt tên cho server mới đang diễn ra. Còn các bang phái (faction) nhỏ đã lên kế hoạch chuyển server để thay đổi vận mệnh.

HOTSTEP

Một tính năng nghe hấp dẫn của phiên bản mới KungFu HipHop: vừa nhảy HotStep vừa xem phim bom tấn mới nhất trong năm… mà không cần tới rạp. Phiên bản này hứa hẹn sẽ đem lại nhiều điều thú vị như khiêu chiến với minh tinh Phạm Băng Băng, Trần Tiểu Xuân, ra mắt cụm rạp chiếu phim trực tuyến trong game và phát triển mới hệ thống tình cảm, hệ thống tương tác và gia tộc giúp người chơi gần gũi nhau hơn cùng nhiều bộ sưu tập thời trang, âm nhạc mới mẻ.

GAME MINI TRỰC TUYẾN

Sau khi Cá Ngựa (*http://cangua.zing.vn*), Sinh Tử Môn (*http://sinhtumon.zing.vn*) của VinaGame và OnGame (*www.ongame.com.vn*) của VDCNet2E đoạt giải thưởng VietGame tại ISGAF 2008, công ty 24H cùng VTC-Intecom và Dreamline (Hàn Quốc) đã đưa hệ thống game mini trực tuyến (Cá Ngựa, Cờ Tướng, Tứ Gia v.v.) vào thử nghiệm Close Beta tại *http://choi.vui.vn* trong tháng 11/2008.

HUANGYI ONLINE (CỖ MÁY THỜI GIAN)

Để chào đón phiên bản mới 2.0 sắp ra mang tên "Đại Phá Thời Không", nhiều sự kiện đã diễn ra trong thế giới Huang Yi như "Quà Tặng Trao Tay", "Bang Hội Tranh Hùng", "Hảo Tửu Dâng Sư" từ tháng 11 đến giữa tháng 12/2008.

NẤM LÙN PHIÊU LƯU KÝ (MAPLE STORY)

VinaGame cho biết trò chơi trực tuyến Nấm lùn phiêu lưu ký đã chính thức ra mắt hệ thống Cash shop (hệ thống vật phẩm) vào ngày 5/11/2008. Bên cạnh đó, chức năng nạp xu bằng thẻ VinaCard và hệ thống tin nhắn SMS chũng chính thức khai mở. Ngoài việc có thể mua vật phẩm trong cash shop, game thủ cũng có thể mua vật phẩm bằng các điểm tích lũy (hay còn gọi là Maple point) khi tham gia các sự kiện trong game.

MU VIỆT NAM

Đến nay Phục Hưng đã có thể tự tin sánh vai với các server "tiền bối" như

Thiên Vương, Hợp Nhất. Trận công thành đầu tiên của thành phố này đã diễn ra lúc 15g ngày 23/11/2008. Phần thưởng cho chủ thành là: 10 tỉ Zen, 9 món vũ khí Rồng +0+luck+12. (mỗi thứ 3 loại).

PHONG THẦN (FIRST MYTH)

Chiến cuộc nóng từng ngày khi giải đấu Quần Anh Hội 2 "Anh Hùng Tái Ngộ- Lãnh Địa Xưng Vương" càng đi sâu vào vòng trong. Trên *http://phongthan.zing.vn*, đề tài về giải đấu này được nhiều chiến đội mạnh như Phục Thiên, Phục hận, Tam Giới, NhatThongGiangHo quan tâm.

PRISTON TALES (PTV)

Tiếp nối server Bạch Dương ra đời cách đây 1 tháng, FPT Online cho biết sự ủng hộ nhiệt tình của các chiến binh đã khiến nhà phát hành quyết định ra mắt server mới mang tên "Phượng Hoàng" vào ngày 22/11/2008. Server mới "Phượng Hoàng" bao gồm cả phiên bản mới "Phượng Hoàng trở về". FPT Online cũng mở chương trình khuyến mãi để chào đón server mới.

RAGNAROK

Asiasoft cho biết Ragnarok 1 đã kết thúc giai đoạn thử nghiệm Close Beta và sẽ mở giai đoạn thử nghiệm Open Beta từ ngày 28/11/2008 tới.

RAN

Kể từ cuối tháng 9/2008. RAN Online chính thức mở chức năng kết hôn cho các game thủ của mình. Những cặp đôi muốn kết hôn, cần phải vào trang web đám cưới để đăng ký. Thực đơn là các con boss với cơ hội sở hữu những vật phẩm có giá trị khi hạ được chúng. Đại hội quyền vương (King of Fighter) đã diễn ra từ 8 – 27/10/2008. Sau đó, hòa mình cùng với hàng triệu người trên khắp thế giới, RAN Online đưa các học viên của mình bước vào một thế giới Halloween đầy màu sắc vui nhộn và không kém phần ma quái.

SHAIYA

Sau khi đã nâng cấp server lên phiên bản Sự Vĩnh Cửu ngày 30/10/2008, Shaiya đã có một số điều chỉnh. Ở chương IV này, cấp độ cần đạt để tạo nhân vật Thượng Cấp là Trung Cấp 30 (phiên bản trước là Trung Cấp 50) và cấp độ cần để tạo nhân vật Tối Thượng là Thượng Cấp 40 (phiên bản trước là Thượng Cấp 50). Ngoài ra Shaiya Chương IV tăng giới hạn điểm chiến tích lên đến 200.000 điểm thay vì chỉ 65.000 điểm như ở phiên bản trước.

SUPER DANCE ONLINE

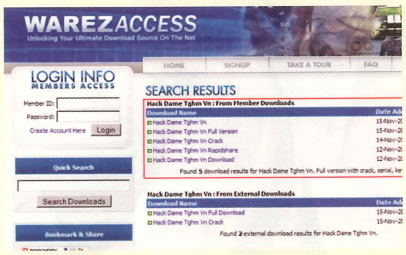
Cho đến 20/11/2008, XDO đã công bố kết quả của khá nhiều sự kiện như "Chiếc Máy Kỳ Diệu", "Vũ Khúc Halloween" v.v. Còn vào ngày 18/11/2008, Hội đồng Thành phố Trẻ đã "khai trương" lại diễn đàn XDO tại địa chỉ: *http://forum.livevn.com/xdo/ http://xdo.livevn.com/Page1.htm*

TAM QUỐC CHÍ

Nhân dịp chào mừng 4 năm hoạt động, Asiasoft mở sự kiện "Mừng sinh nhật Asiasoft" để cảm ơn và khuyến mãi cho các cộng đồng game thủ Tam Quốc Chí online. Sự kiện diễn ra từ 18/11-9/12/2008.

THẾ GIỚI HOÀN MỸ

Quang Minh DEC phủ nhận khả năng "hack damage" (chơi ăn gian bằng cách tăng khả năng sát thương của nhân vật) bằng các phần mềm mà 1 số website rao bán. Nhà phát hành này khuyến cáo rằng: "Tất cả những cá nhân quảng cáo mình có Hack Damage, có thể sử dụng Hack Damage, cũng như các website rao bán bản Hack này dành cho TGHM đều mang tính chất lừa bịp".



THIÊN LONG BÁT BỘ

Để chống lại đại nạn "hack, cheat", FPT Online đã phối hợp cùng nhà sản xuất game SoHu đã xây dựng một phiên bản mới thay thế cho Phiên bản "Mừng tuổi" (đáng lẽ đã được phát hành vào tháng 7/2008), dự kiến sẽ phát hành vào tháng 12/2008. Còn vào ngày 22/11/2008, FPT Online đã ra mắt cụm máy chủ mới Đàn Chỉ Thần Thông.

THUẬN THIÊN KIẾM

VinaGame cho biết trò chơi này sẽ không "trình làng" trong 2008. Trước mắt, nhà phát triển kiêm phát hành này sẽ tổ chức 1 cuộc thi "thiết kế cosplay cho Thuận Thiên Kiếm" mặc dù các nhà thiết kế tham dự có thể sẽ phải tưởng tượng ra trang phục của Thuận Thiên Kiếm.

THỤC SƠN KỲ HIỆP

Nhà phát hành NetGame đã hoàn tất sự kiện "Đón chào Open- Nhanh chân nhận quà" vào ngày 18/11/2008. Đây là sự kiện được mở ra khi trò chơi này bước vào giai đoạn Open Beta từ 1/11/2008.

TRU TIÊN

VTCz-one đã tiết lộ với TGVT-Thế Giới Game về phiên bản Tru Tiên đang được thử nghiệm nội bộ. Nội dung của game này đang được biên dịch và sửa lỗi.

TS ONLINE

Sau khi mở server U Châu, TS Online đã tiếp tục mở ra server mới Lương Châu vào ngày 30/10/2008. Server này sẽ được chơi miễn phí 2 tháng kể từ ngày ra mắt.

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ 2

Trong ngày Chủ Nhật ngày 23/ 11/2008, các nhân sĩ Tây Nguyên đã góp mặt tại giải đấu Long Hổ Tranh Hùng tại quán cà phê Cội Nguồn, TP. Buôn Ma Thuột, tỉnh Đak Lak. MMO này cũng sắp xác định được gương mặt đại sứ của game. Một trong những ứng cử viên sáng giá là ca sĩ Thanh Ngọc trong nhóm Mắt Ngọc.

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ

VinaGame đã chính thức cung cấp phiên bản Võ Lâm Truyền Kỳ "chơi miễn phí" mới vào ngày 5/11/2008. Trong giai đoạn chạy thử nghiệm Close Beta, phiên bản Võ Lâm Truyền Kỳ miễn phí sẽ mở hai cụm máy chủ để phục vụ các game thủ tham gia trải nghiệm. Dự kiến Open Beta: ngày 5/12/2008.

XỨ SỞ THẦN TIÊN (QWORLD)

Xem mục Sắp Phát Hành, trang 82.

Võ Lâm Truyền Kỳ II
volam2.zing.vn

QUA MỘT

Một trong những thành công mà Võ Lâm Truyền Kỳ II (VLTK II) tạo nên trong suốt một năm qua chính là việc định hình và xây dựng những giá trị tinh hoa của một trò chơi trực tuyến.

Giá trị từ nội dung trò chơi

VLTK II là game có nội dung xoay quanh một giai đoạn có thật trong lịch sử Trung Hoa – thời Bắc Tống. Game thủ khi gia nhập trò chơi sẽ được hóa thân thành những nhân vật anh hùng trừ gian diệt ác, đồng thời tiếp nhận tinh hoa võ học của thất đại phái. Sự trưởng thành của một nhân vật trong game đồng nghĩa với việc người chơi tiếp nhận những cái hay đích thực của trò chơi. *"VLTK II không phải là một game dễ và việc thăng cấp trong trò chơi cũng vậy. Nhưng với tôi đây lại là một điều cuốn hút. Càng tìm hiểu sâu vào trò chơi, tôi lại thấy VLTK II có những nét đặc trưng cuốn hút qua hệ thống nhiệm vụ, kỹ năng, hệ thống võ học, điểm tiềm năng, mật tịch, yếu quyết"* – Game thủ DuongGiaThuong_Pro nhận xét.

Bên cạnh đó, VLTK II không những làm nên những trang hào kiệt đạo mạo mà chính trong những cuộc chiến và hành trình bôn tẩu bên nhau, các bang hội đã được thành lập và tính đoàn kết, tình bằng hữu được đề cao chất ngất. Thật khó để bạn hành hiệp một mình nếu không có một tổ đội sát cánh bên cạnh. Đặc biệt trong các địa danh trong game như Tàng Kiếm Sơn Trang, Sát Thủ Đường, Thái Hư Ảo Cảnh, chiến trường Tống – Liêu,... Cũng vì vậy, VLTK II vượt ra khuôn khổ của thế giới ảo để hình thành trong cuộc sống thật rất nhiều câu chuyện, tình tiết chân thật, cảm động.

CHẶNG ĐƯỜNG

Các hoạt động tạo nên tính liên kết cộng đồng chặt chẽ

Đối với cộng đồng game thủ, VLTK II không chỉ thu hút từ trong nội dung mà còn ở các hoạt động bên ngoài do Nhà Phát hành VinaGame nỗ lực mang đến. Từ những ngày đầu game có mặt, các game thủ đã có cơ hội gặp gỡ qua những buổi offline tại các thành phố lớn như Hà Nội, Đà Nẵng, TP. HCM. Vừa mới gia nhập thế giới giang hồ, cộng đồng game thủ cũng được hòa nhập và chào đón bằng các sự kiện lớn thông qua các cuộc thi "Thiên hạ đệ nhất nhân", "Thiên hạ đệ nhất mỹ nhân" và Đại hội hoành tráng (TP. HCM, Hà Nội).

Khác với việc chỉ tổ chức các sự kiện quanh những thành phố lớn, Nhà phát hành VinaGame đã phát động giải đấu lớn "Long Hổ Tranh Hùng" và chương trình chăm sóc game thủ trên khắp 40 tỉnh thành trong cả nước (03/2008 – 11/2008) với kinh phí trên 1 tỷ đồng. Long Hổ Tranh Hùng từ đó như một hành trình kết nối game thủ khắp mọi miền sát lại gần nhau. Cứ mỗi tuần, game thủ một tỉnh nào đó lại mang tâm trạng vui mừng chờ đón sự kiện đến địa phương mình. Còn các thành viên trong bang tổ chức lại không biết mệt mỏi. Bạn Anh Tú – một thành viên gắn bó tích cực của giải đấu cho biết: *"Bây giờ chương trình hết rồi, nhưng cứ đến cuối tuần mình lại thấy nôn nao và muốn được về các tỉnh với game thủ"*. Qua giải đấu, nhiều game thủ đã biết vận dụng những ưu điểm của các môn phái như Dương Gia Thương, Ngũ Độc, Nga My,... và dành chiến thắng rực rỡ.

Với chương trình chăm sóc game thủ, VLTK II đã lắng nghe và ghi nhận ý kiến của hơn 40.000 game thủ. Dựa trên cơ sở đó, VLTK II sẽ hoàn thiện hơn và hấp dẫn hơn trong phiên bản miễn phí.

Những chuyện thật bước ra từ thế giới ảo

NVLTK II đã trở thành cầu nối giữa thế giới ảo và thật. Điều này được minh chứng qua các hoạt động như các cuộc thi viết "Sống đẹp cùng VLTK II"; cuộc thi vẽ "Võ Lâm Kỳ Hoa",... Cũng chính từ những cuộc thi này mà VLTK II đã phát hiện ra những giá trị chân thật từ thế giới ảo như thông qua những câu chuyện sống động và rất thật về tình yêu, tình bạn, tình cảm gia đình, những bang hội gắn bó hay còn là việc phát hiện nên những tài năng sáng giá. Nhiều game thủ đến với cuộc thi không còn đơn thuần vì giải thưởng, mà chính bằng niềm say mê, thỏa sức sáng tạo và là một nơi được lắng nghe, bày tỏ và được chia sẻ.

Cộng đồng game thủ VLTK II đã từng xúc động trước mối tình có một không hai của Nguyễn Yến Nhi và Chánh Tín. Xóa bỏ tất cả những khoảng cách về không gian, tuổi tác, hoàn cảnh, họ đã gặp gỡ, yêu nhau từ trong game và đến với nhau chân thành ngoài cuộc sống thật. Hay cả anh chàng Hắc Phong yêu thầm cô Thiên Vân trong những năm tháng ngồi chung trên ghế nhà trường. Một thời gian dài cách xa, họ đã vô tình gặp lại và có tình cảm huynh muội sâu sắc trong VLTK II. Để rồi trong một cuộc họp mặt bang hội ngoài đời, họ ngỡ ngàng nhận ra nhau và tình yêu đến với họ thật đẹp. Bây giờ, họ đã có một đám cưới đẹp trong VLTK II và đang chuẩn bị những dự định cho một đám cưới thật ngoài đời,...

Phiên bản miễn phí: quần hùng tụ nghĩa

Để tạo điều kiện thuận lợi hơn nữa cho cộng đồng game thủ VLTK II, ngày 5/12, trò chơi này không những chấm dứt việc thu phí giờ chơi mà còn hoàn thiện hơn nữa về mặt kỹ thuật, dịch vụ cùng nhiều tính năng mới. Bên cạnh đó, các hoạt động chào mừng phiên bản miễn phí và sinh nhật VLTK II cũng rầm rộ không kém, bao gồm: "Tìm đại sứ VLTK II"; "Sáng tác ca khúc Võ Lâm"; "Đặt tên cho phiên bản mới"; "Kỷ lục với VLTK II"; Flash game "Tiểu Lý Phi Đao" đã cuốn hút hàng ngàn người tham dự. Đây chính là sân chơi thú vị và hấp dẫn cho tất cả những ai yêu thích thể hiện bản thân, yêu thích sáng tác, hoặc trở thành người nổi tiếng,...Tại sân chơi này, VLTK II đã phát hiện ra nhiều gương mặt tài năng và vinh danh họ với tổng giải thưởng lên đến trên 250 triệu đồng. Chắc chắn trong phiên mới, game thủ sẽ hào hứng và phấn khởi hơn rất nhiều.

Một tin vui cho các bang hội VLTK II trong năm 2009, các bang đã có cơ hội thể hiện đẳng cấp và nhận được những phần thưởng giá trị thông qua giải đấu "Bang hội tinh anh". Đây là một giải đấu lớn đang được tất cả game thủ VLTK II trông đợi. Giải đấu liên server này còn tạo nên mối tương quan, giao thoa giữa các bang hội có lực lượng hùng hậu trong VLTK II. Thông qua đó, tính cộng đồng sẽ còn nhân rộng và tạo nên một sự liên kết vững chắc.

Với một bộ phận game thủ, VLTK II vẫn là một game hay không thể thay thế. Chính việc xây dựng nên tính cộng đồng gắn kết của game này đã tạo nên chỗ đứng vững vàng của VLTK II trong làng game trực tuyến Việt Nam. Sau mỗi giờ làm việc, học tập căng thẳng, họ lại được bên nhau cùng thỏa chí anh hùng. Và vào một dịp nào đó, họ lại gặp nhau bên ngoài với niềm vui hội tụ.

Chắc chắn, VLTK II vẫn chiếm được tình cảm của một cộng đồng game thủ lớn trong thời gian tới. Thông tin liên tục được cập nhật tại trang chủ: http://volam2.zing.vn.

Thanh Tú

Thể Thao Điện Tử Việt Nam (e-Sports)

Chặng đường dài phía trước

Những kết quả ban đầu

Kể từ thời điểm đầu xuất hiện chưa bao giờ chúng ta thấy khái niệm "e-Sport" hay "Thể thao điện tử" được nhắc đến nhiều như hiện nay trên các phương tiện truyền thông và cộng đồng người chơi game trong nước. Đối với những ai đã gắn bó với khái niệm này từ cách đây rất lâu thì để đạt được những kết quả như hiện nay là cả một quá trình nỗ lực phát triển chung do nhiều bàn tay cùng gây dựng. Chúng ta hãy cùng điểm lại một số thành quả mà nền e-Sport Việt Nam đã có được hiện nay.

Về phương diện phát triển vĩ mô chúng ta đã vận động thành công và sẽ tổ chức e-Sport lần đầu tiên tại đại hội Thể Thao Trong Nhà Châu Á lần thứ 3 - AIG 3rd năm 2009, vận động thành lập hội Thể Thao và Giải Trí Điện Tử VN - VIRESA, là thành viên sáng lập và thường trực của liên đoàn Thể Thao Điện Tử Quốc Tế - IeSF, giao lưu kết nối và hợp tác với các tổ chức e-Sports quốc tế như: ESL, KODE, SCFORALL, v.v...

Thị trường người chơi cũng không ngừng mở rộng và giữ tốc độ tăng trưởng cao, bền vững, đã có gần 300.000 thành viên đăng ký và hàng vạn lượt truy cập mỗi ngày vào website *http://esport.vn* (số liệu do cổng Thông Tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam ESVN cung cấp); hơn 500.000 tài khoản người Việt Nam đăng ký chơi trên phần mềm Garena (số liệu do Garena cung cấp); tốc độ tăng trưởng thành viên 150% mỗi tháng trên cổng chơi game Counter-strike CSP tại địa chỉ *http://cs.esport.vn*; xuất hiện một số diễn đàn game mới xuất phát từ đam mê của một hoặc một vài nhóm chú trọng vào cộng đồng người chơi từng game riêng như: FIFA với *http://fifavn.com*, Warcraft với http://vnbattle.net, Counter Strike với *http://igame.vn*, PES với *http://pes.vn*, SC với *http://scvn.net*, *http://vietstarcraft.vn*, *http://vietstarcraft2.com*, v.v... Đây là dấu hiệu đáng mừng đánh dấu cho một giai đoạn mới phát triển có trọng tâm vào nội dung, điều này đã thu hút được sự quan tâm và tham gia bước đầu từ một số đơn vị kinh doanh có lĩnh vực liên quan trong ngành phần cứng, phần mềm và game bản quyền. Tuy nhiên đây chỉ là bước đầu và còn khá hạn chế về cả nội dung lẫn quy mô hợp tác.

Cùng với sự phát triển của cộng đồng người chơi e-Sport đã có liên tục các giải đấu kèm theo các mô hình được áp dụng thử nghiệm nhằm tìm ra đường hướng cụ thể trong việc giữ chân và xây dựng mô hình kinh tế khả thi cho khối khách hàng này, từ các giải đấu quy mô nhỏ lẻ mang tính tự phát "cùng góp cùng chơi" đến các sự kiện quy mô lớn thi đấu giữa các miền như: WCG, VESC hay EGT. Tại các sự kiện này hầu hết đều đón nhận được sự tham gia đông đảo từ phía người tham dự và giới truyền thông, gây được những ấn tượng, hình ảnh ban đầu tốt đẹp.

Con đường phía trước

Việt Nam đang hội tụ đủ các yếu tố để đưa e-Sports không chỉ vào trong danh sách các bộ môn của thể thao giải trí mà thành một ngành công nghiệp nội dung đầy tiềm năng, theo đánh giá từ phía các đơn vị chuyên môn đang làm việc trong lĩnh vực này trong nước và quốc tế. Tuy nhiên, để phát triển e-Sports lên một quy mô lớn, chuyên nghiệp theo định hướng lâu dài, rõ ràng chúng ta đang rất cần một mô hình phát triển đúng đắn bền vững với sự tham gia của nhiều yếu tố, nguồn lực cùng phối hợp.

Một trong các yếu tố dẫn đến tình trạng phát triển tự phát hiện nay của e-Sports tại Việt Nam và một số nước khác trên thế giới là do sự thiếu quan tâm về phát triển cộng đồng người chơi game từ phía các nhà sản xuất – phát hành game. Họ chính là hạt nhân và đơn vị nòng cốt trong việc xây dựng các sự kiện, tài trợ và hỗ trợ các hoạt động e-Sports chủ đạo. Trên thế giới đã có rất nhiều mô hình và tổ chức e-Sport thành công nhờ vào sự bắt tay hợp tác từ các nhà sản xuất, phát hành với các đơn vị làm nội dung, sự kiện. Tại Việt Nam khái niệm sử dụng phần mềm bản quyền tuy không mới nhưng

luôn vấp phải rào cản về văn hóa, tư tưởng và ý thức của người dung. Rõ ràng chúng ta thiếu sự tôn trọng đối với các sản phẩm trí tuệ cùng ý thức chung tay phát triển theo mô hình hợp tác "Win Win", và vô hình tạo ra môi trường đầu tư xấu dẫn đến việc bị cắt đi một mảng nguồn lực lớn có thể song hành hỗ trợ việc phát triển e-Sport nói chung. Đã có rất nhiều ý kiến của nhiều phía về hướng đi cho thói quen sử dụng phần mềm bản quyền trong nước, và cũng đã có rất nhiều mô hình được đưa ra kể cả việc tìm cách cho giá sản phẩm giảm xuống tối thiểu. Tuy nhiên, nghĩ cho cùng dù giá cả có được giảm đến bao nhiêu nhưng với một ý thức, thái độ, thói quen chung còn thiếu đúng đắn thì một thị trường game bản quyền lành mạnh vẫn còn là tương lai mịt mù.

Chính lý do này khiến một sân chơi chung vốn dĩ đang rất rộng mở lại khó vào. Chúng ta muốn ngang bằng với e-Sports thế giới, nhưng ngay từ chính bước khởi đầu cơ bản đã gặp trở ngại lớn. Vô hình trung, cho đến hiện tại, e-Sports Việt Nam vẫn mang một tầm vóc thiếu chuyên nghiệp. Chẳng hạn, những sự kiện được tổ chức còn thiếu sự tham gia của các nhà sản xuất, phát hành game, thiếu sự công nhận về tính chính thống, thiếu sự ủng hộ từ phía truyền thông, thiếu sự ủng hộ lớn hơn từ phía các đối tác tài trợ lớn. Để giải quyết vấn đề này, một mặt chúng ta vẫn kiên nhẫn chờ đợi các hành động cụ thể từ định hướng phát triển công nghiệp phần mềm nhà nước, mặt khác cần có sự chung sức đồng lòng từ phía nhà phát hành game, người chơi trực tiếp và các đơn vị làm nội dung, sự kiện.

Nhìn vào mô hình phát triển e-Sport tại đất nước láng giềng Trung Quốc, chỉ trong vòng 2 năm họ đã xây dựng được một mô hình giải đấu xuyên suốt giữa các trường học và thực sự e-Sports đã được coi là một môn thể thao mới tại quốc gia này. Chính nhờ sự ủng hộ trực tiếp từ phía Chính Phủ Trung Quốc trong việc huy động các nguồn lực lớn như tài chính, truyền thông và các yếu tố khác đã làm nên thành công này. Tại Việt Nam dự kiến cuối tháng 12 năm nay hoặc đầu tháng 1/2009, hội VIRESA sẽ chính thức thành lập. Chúng ta hãy cùng hy vọng bằng các chức năng và quyền hạn của mình VIRESA sẽ đủ khả năng phối hợp với các đơn vị đưa e-Sport tại Việt Nam phát triển lên tầm cao mới.

Để người tham gia có thể cảm nhận hết về các vẻ đẹp trong e-Sport, rất cần có những đơn vị triển khai chuyên nghiệp về truyền thông và sự kiện cũng như một khoản đầu tư lớn cam kết lâu dài vào thị trường này. Đó chính là những mảnh ghép cuối cùng cần thiết để cộng với những con người tâm huyết làm nên một nền e-Sports thực sự mạnh mẽ và hiệu quả với các yếu tố được tụ hội đầy đủ.

Vẫn biết để tập hợp được các yếu tố trên còn cần rất nhiều thời gian và công sức. Tuy nhiên, trước các tiềm năng to lớn, sự vận động nội bộ mạnh mẽ cùng các tín hiệu quan tâm bước đầu từ phía các đơn vị có liên quan, tin tưởng nền thể thao điện tử nước nhà sẽ có những bước tiến mới trong tương lai gần. E-Sports Việt Nam có thể chỉ cần 1 - 2 năm nữa với mọi nỗ lực đồng lòng, hoặc sẽ là cả một chặng đường dài phía trước!?

HOÀN PHAN

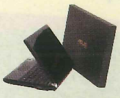
DANH SÁCH BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG CUỘC THI TÌM HIỂU ASUS

01 GIẢI NHẤT: 01 Eee PC 1000 – 699 USD
Bạn: Ngô Ngọc Dũng
Địa chỉ: 375/8 KP5B, Tân Biên, Biên Hòa, Đồng Nai
Điện thoại: 0613. 884 531

02 GIẢI NHÌ: 01 Eee PC 901 – 599 USD
1. Bạn: Trần Hùng Tâm
Địa chỉ: 08 Nguyễn Công Trứ, Tp. Rạch Giá, Kiên Giang
Điện thoại: 0916 779 769

2. Bạn: Trần Lê Hương Lan
Địa chỉ: 56/32/13 Bùi Minh Trực, P5, Q8, Tp.HCM
Điện thoại: 0908 140 487

03 GIẢI BA: 01 Eee PC 701 – 299 USD
1. Bạn: Nguyễn Sơn Hà
Địa chỉ: 31 đường Đinh Liệt, Nha Trang, Khánh Hòa
Điện thoại: 058 884503



2. Bạn: Trần Thị Ngọc Khoa
Địa chỉ: Ấp Trung Thạch, Xã Trung Thành,
Huyện Vũng Liêm, Tỉnh Vĩnh Long
Điện thoại: 0955 710 087

3. Bạn: Hùynh Thanh Tâm
Địa chỉ: 6/6 K1, Hóa An, Biên Hòa, Đồng Nai
Điện thoại: 0613 855592

Cám ơn Công ty **Asus Technology VN** đã tài trợ cho cuộc thi.

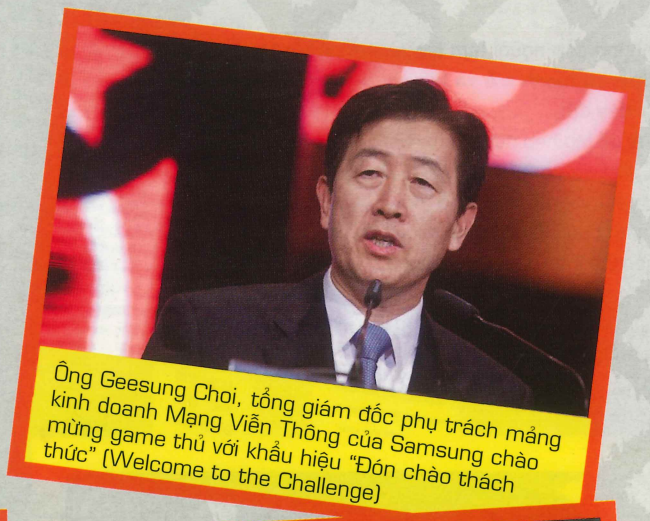
Cám ơn đại diện bạn đọc đã đến tham dự buổi lễ bốc thăm tại Tòa soạn Tạp Chí TGVT:
1. Nguyễn Sỹ Hưng - 2. Võ Hào Nhân

Note: *Thời gian nhận giải từ ngày 30/10/2008 đến hết ngày 30/11/2008 (sau thời gian này Tạp chí TGVT – PC World VN và Công ty ASUS toàn quyền định đoạt và sử dụng các giải thưởng không có người nhận).*

Mọi thông tin chi tiết vui lòng liên hệ:
TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH – PC WORLD VIETNAM
Lầu 4 Tòa nhà ITAXA - 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P. 6, Quận 3, TP.HCM
Người liên hệ: **Ms.Nguyễn Hường – 0937.772.911** - *Email:* **huongnt@pcworld.com.vn**

Hành trình Cologne

Kỳ chung kết WCG Grand Final 2008 vừa qua đã để lại nhiều ấn tượng khó phai đối với đoàn game thủ Việt Nam gồm 5 tay súng CounterStrike (Lara[1g] Nguyễn Quốc Bảo, LockE Hoàng Vũ Thành, Gr Nguyễn Quốc Hưng, robocop Lê Xuân Hổ, rLd Phạm Duy Minh Tuấn) thuộc clan 1st.VN Gaming, cùng proA.Thuoclao Lê Thanh Hà và 3H|l2vn Tô Trung Hiếu. Đây cũng là lần "vác chuông" mang về kết quả tốt nhất cho đoàn Việt Nam trong các kỳ tham dự WCG Grand Final.

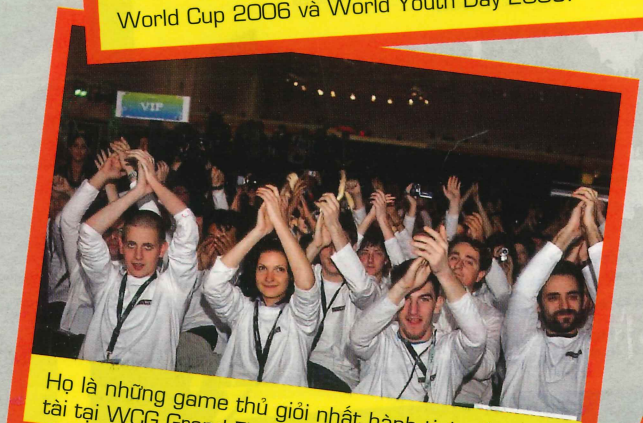


Ông Geesung Choi, tổng giám đốc phụ trách mảng kinh doanh Mạng Viễn Thông của Samsung chào mừng game thủ với khẩu hiệu "Đón chào thách thức" (Welcome to the Challenge)

Cờ xí rợp trời

Ngài thị trưởng của thành phố Cologne- Fritz Schramma (ngồi giữa các quan chức Hàn Quốc) tự hào khi thành phố của ông lại tiếp tục là nơi đăng WCG Grand Final 2008 sau khi đã đăng cai Fifa World Cup 2006 và World Youth Day 2005.

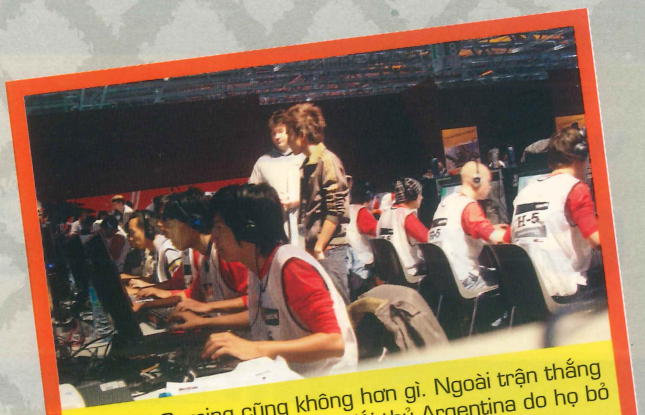
Bạn có biết "gã" cầm cờ kia (LockE Hoàng Vũ Thành của 1st.VN) đang nghĩ gì chăng?



Họ là những game thủ giỏi nhất hành tinh đến tranh tài tại WCG Grand Final 2008

Có thể hắn nghĩ rằng không biết các món ăn đầy chất béo trên quốc gia châu Âu này cùng nhiệt độ 6°C có góp phần để...

...Việt Nam chạm vào chiếc cup vàng dành cho quốc gia vô địch WCG Grand Final 2008?



1st.VN Gaming cũng không hơn gì. Ngoài trận thắng "miễn phí" (free win) trước đối thủ Argentina do họ bỏ cuộc thì 1st. VN thúc thủ trước các đối thủ khác.

Hay 1 chiếc huy chương đồng? Ước mơ của tuyển VN sao mà khiêm tốn!

Nhưng chàng sinh viên năm cuối của ĐH KHTN đã ghi tên mình vào lịch sử e-Sports VN: "Game thủ VN đầu tiên đứng nhất vòng bảng WCG Grand Final"

Thôi cứ quẳng gánh lo đi mà thăm thú châu Âu cổ kính trước đã

Nhìn Stork và Luxury kìa. Hàn Quốc vô địch toàn đoàn. Ôi, ước gì mình được như các anh ấy!

Nhưng "ra đường lắm kẻ còn giòn hơn ta". proA.Thuoclao Lê Thanh Hà ngậm ngùi tay trắng sau 3 lần tham dự WCG Grand Final 2006, 2007 và 2008.

Hy vọng năm sau tuyển VN sẽ có nhiều điều kiện tham gia thi đấu WCG hơn khi nơi đăng cai là Cheng Du (Thành Đô) của quốc gia láng giềng-Trung Quốc.

WCG Grand Final 2008

Cúp vàng về xứ Kim Chi

Trải qua hơn 6 tháng thi đấu vòng loại ở 78 quốc gia và vùng lãnh thổ, vòng chung kết WCG Grand Final 08 đã diễn ra từ ngày 5 – 9/11/2008 tại Cologne, Đức. Gần 800 game thủ tham gia tranh tài với 14 bộ huy chương ở 14 nội dung thi đấu chính thức, bao gồm 7 bộ môn thi đấu trên PC: Counter Strike 1.6, Warcraft III, Starcraft Broodwar, Age of Empires III, Need For Speed: Pro Street, FIFA 08, Command & Conquer 3, Carom 3D, Red Stone; 4 bộ môn thi đấu trên XBOX: Project Gotham Racing 4, Guitar Hero III, Halo 3, Virtual Fighter 5 và 1 bộ môn thi đấu trên Mobile là Asphalt 4.

Đây là lần đầu tiên, vòng chung kết WCG được tổ chức tại Đức, một trong những quốc gia có nền Thể thao điện tử phát triển mạnh trên thế giới. Chính vì vậy, mà đội tuyển quốc gia (ĐTQG) e-Sports của Đức đã được tập trung và có kế hoạch tập luyện chu đáo để chinh phục Cup vàng của WCG giành cho quốc gia có thành tích cao nhất trên bảng tổng sắp. Nhưng thật đáng tiếc, Đức chỉ giành được 1 HCV, 1 HCB, 2 HCĐ, chấp nhận xếp ở vị trí thứ 3 và ngậm ngùi nhìn các game thủ đến từ "xứ sở kim chi" – Hàn Quốc rinh Cup về với 3 HCV, 2 HCB, 1 HCĐ. Hàn Quốc vẫn khẳng định thế mạnh ở nội dung Starcraft: Broodwar khi trận chung kết là cuộc so tài nội bộ giữa nhà đương kim vô địch WCG 07 Stork - Song Byung Gu và Luxury - Park Chan Su. Cả 2 đều thể hiện trình độ vượt trội so với các đối thủ còn lại, khi trong tất cả các trận đấu họ thi đấu với một phong thái khá ung dung, thoải mái, không một chút căng thẳng. Trong trận chung kết, mặc dù đã rất cố gắng, nhưng Stork đã không bảo vệ được ngôi vô địch của mình khi anh chịu thua Luxury với tỉ số 0 – 2. Hai chiếc HCV còn lại của đoàn Hàn Quốc là ở nội dung Carom3D và RedStone.

Chiếc HCĐ ở bộ môn CS 1.6 của đoàn Hàn Quốc đã được eSTRO mang về được coi là chiếc huy chương sáng giá nhất của đoàn. Bởi Counter Strike vốn là bộ môn "e-Sports vua", nơi có sự tranh tài của rất nhiều đội game mạnh. Ngay ở vòng bảng, đội Alternate của nước chủ nhà đã phải nói lời chia tay sớm sau trận thua choáng váng trước k29 của Kazakhstan, rồi đến MYM. CS – đương kim vô địch ESWC 08 cũng gục ngã trước mTw.AMD. Tiếp tục cuốn phăng team Na Uy ở bán kết, những tay súng mTw.AMD tràn đầy khí thế bước vào trận tranh HCV với SK Gaming. Dẫn trước 1 – 0 khi chiến thắng ở map đầu tiên - de_dust2 với tỉ số 16 – 10, rồi bị SK Gaming thắng lại ở map de_Tuscan 14 – 16 gỡ hòa 1 – 1. mTw.AMD đã thi đấu rất tập trung, giữ chắc vị trí đồng thời xoay chuyển hướng tấn công liên tục để đè bẹp đối thủ ở map đấu quyết định de_train với tỉ số 16 – 04.

Ở trong 5 kỳ WCG liên tiếp từ năm 2003 – 2007, Đức đều giành được 5 chiếc HCV ở bộ môn FIFA Soccer, trong đó có 4 lần thuộc về cặp anh em "song sinh huyền thoại" Styla và Hero (mỗi người từng vô địch 2 lần), thì tại WCG này, 3 game thủ đại diện của Đức bị loại sạch sẽ ở vòng 1/16. Bước lên ngôi vô địch là game thủ nExtBebe - Cracium Marius của Rumani, anh đã chiến thắng LastNightPT - Pedro Caido, đương kim vô địch SEC 08 sau 2 trận với các tỉ số 2 – 1 và 1- 0. Điều kỳ diệu là anh đã chiến thắng với chiếc bàn phím của mình.

Nếu bộ môn NFS: Pro Street trở nên "quen mặt" với 3 game thủ Nikolay Frontov, Valery Nikolaev, Steffan Amande khi họ liên tục đứng trong Top 3 tại các kỳ WCG gần đây, thì Grubby - Manuel Schenkhuizen lại khác. Từng giành ngôi vô địch Warcraft ở WCG 05 với chủng tộc Orc, tưởng chừng như đã hết thời, nhưng anh đã "hồi sinh" mạnh mẽ, vượt qua các ứng cử viên vô địch như HoT, ToD để vào trận chung kết với MYMMoon - Jang Jae Ho. Tuy vậy, cũng không có mấy người tin rằng Grubby sẽ lên ngôi bởi Moon rất mạnh và đang có một phong độ tốt; thậm chí Moon đã giành thắng lợi trong trận đầu tiên. Nhưng thật bất ngờ, Grubby đã đánh tuyệt hay trong 2 trận đấu còn lại, đẩy Moon vào thế liên tục phải chống đỡ và buộc đối thủ phải "gác" chuột. Chiến thắng của Grubby không thể không nói tới sự thay đổi của phiên bản Warcraft 1.22 ra cách đây 6 tháng, bởi

"Thêm một lần nữa, đoàn WCG Việt Nam phải dừng chân ở vòng 2 và bài toán tập trung đầu tư, kế hoạch tập luyện để Việt Nam tiến sâu vẫn chưa có lời giải"

chủng Night Elf của Moon đã bị giảm bớt sức mạnh đi để tạo tính cân bằng hơn. Dẫu sao, chiến thắng của Grubby là hoàn toàn xứng đáng và thuyết phục. Còn Moon, vô địch hết giải đấu này đến giải đấu khác nhưng với WCG, anh chưa có duyên.

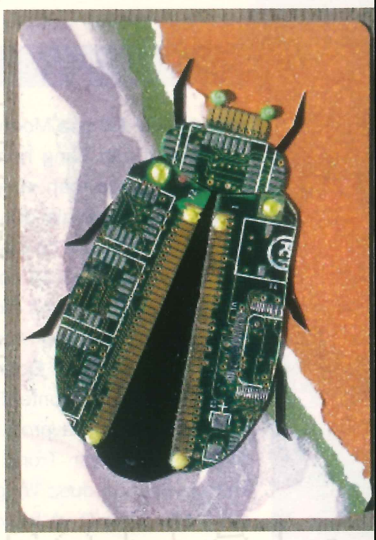
Việc đưa vào tới 14 nội dung thi đấu trên nhiều nền thi đấu khác nhau cũng mở ra cơ hội đoạt HCV cho các quốc gia như Singapo (Asphalt 4), Nhật (Virtual Fighter 5), Canada (Halo 3). Đoàn WCG Việt Nam tham gia 3 bộ môn: 1st.vn ở Counter Strike 1.6, 3H|l2vn – Tô Trung Hiếu ở FIFA 08 và proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà ở Starcraft:Broodwar. Trong khi 1st.vn và Thanh Hà đều không vượt qua được vòng bảng, thì Tô Trung Hiếu đã đứng đầu bảng D và lọt vào vòng 2. Thật tiếc là Hiếu không thể tiến xa hơn bởi đối thủ quá mạnh. Thêm một lần nữa, đoàn WCG Việt Nam phải dừng chân ở vòng 2 và bài toán tập trung đầu tư, kế hoạch tập luyện để Việt Nam tiến sâu vẫn chưa có lời giải.

Kết quả chung cuộc có tại *www.worldcybergames.com hoặc www.pcworld.com.vn/pcworld/pconline.asp?t=pcolarticle&arid=12077&chnlid=23.*

Đức đã không đạt được tham vọng Vàng của họ, nhưng công tác tổ chức của họ thật là tuyệt vời và chu đáo. WCG Grand Final 2008 khép lại với ấn tượng đẹp và chúng ta hãy chờ đón WCG Grand Final 2009 năm sau tại Thành Đô (Cheng Du), Trung Quốc.

THÀNH PHAN

Bot hay Bug?



"Con nhân vật level 60 gồng lên, giương cung nhắm vào con chim sắt. Chỉ một mũi tên bay ra và con mob kia rơi rụng. Nhưng ngay lúc đó, cột máu nhân vật của tôi tăng lên vùn vụt, tăng hoài, tăng hoài; tắt máy đăng nhập vào lại mà máu vẫn tăng". Đó là lời kể của một game thủ về "triệu chứng lâm sàng" của nhân vật trong game khi chạy "hack level" để tăng nhanh cấp độ trong Cabal trước khi tài khoản đó bị nhà phát hành Asiasoft khóa vĩnh viễn. Đáng lẽ với cú bắn đó, nhân vật sẽ được vọt lên từ 6x tới level 100 nhưng do "máy đọc không kịp" nên cột máu của nhân vật cứ tăng hoài và làm cho game thủ đó bị "dính account". Kết quả, sau đó, game thủ này chuyển sang chơi game online khác!

Ôi, cái chuyện dùng bot trong Con Đường Tơ Lụa tự đi luyện level rồi tự động hết máu và mana thì về thành mua rồi quay lại train tiếp đã quá quen thuộc. Hay mấy chiêu đi xuyên tường, né mob đi "tra tấn" Lâm Vân trong Thế Giới Hoàn Mỹ cũng chẳng có gì lạ. Hôm nọ lại còn được nghe một huyền thoại ly kỳ trong một game nọ vào một ngày hè 2007 nóng bức: "Game đang lag. Người chơi đang ngủ gật bỗng thấy 1 thiên thần áo trắng bay tà tà vào khu vực lag. Chàng ta lò dò đi theo và vào được cái Test Zone của game- nơi chứa mọi loại vũ khí, giáp trụ xịn nhất mà đến bây giờ (cuối năm 2008) game vẫn chưa công bố hết. Cu cậu vội ghi lại địa chỉ "kho báu" rồi đem vài món ra ngoài chia sẻ cùng đồng đội. Chẳng bao lâu sau, cả nhóm game thủ đó bị khóa tài khoản vì tội danh 'lợi dụng bug game'". Họ chuyển sang chơi game khác.

Có lẽ đây là một bức tranh chung về giới game thủ online Việt Nam cuối năm 2008. "Cư dân" của game online đã quá quen thuộc với các thể loại phần mềm của bên thứ 3 hỗ trợ người chơi. Họ xem chuyện xài phần mềm auto, hack là "chuyện thường ngày ở server".

Viết hack không quá khó

Có lẽ các bạn sinh viên CNTT là lực lượng tiếp thu các "kỹ nghệ" hack nhanh nhất. Với kiến thức học được cùng với kinh nghiệm cá nhân, không khó cho các bạn tìm hiểu cách làm ra các phiên bản auto, bot, hack.

Nhưng đáng chú ý là "kỹ nghệ hack" không chỉ dành riêng cho sinh viên CNTT. Chỉ cần một vốn kiến thức lập trình cơ bản từ thời phổ thông trung học cùng chút công sức, bạn không cần phải đạt trình độ sinh viên mới viết được auto, bot. Một ví dụ: một loại phần mềm được dùng để gắn thêm các đoạn mã kịch bản vào các file thực thi (.exe) 32bit hiện được xem như 1 công cụ tiêu chuẩn để những tay hacker hay cracker mới vào nghề luyện tập. Dĩ nhiên, các "cao thủ" này cũng không dễ gì truyền bá "tuyệt chiêu" của mình cho người lạ. Một số tay viết bot cao thủ đã thương mại hóa các sản phẩm của mình. Hay có những quái kiệt khác chuyển sang xây dựng các máy chủ game riêng (private server) như trường hợp của các private servers cho game Lineage II hay Ragnarok. Một game thủ Ragnarok thậm chí còn khẳng định rằng: "Chơi trên private server còn hay hơn trên server chính thức vì có nhiều tính năng mới tự phát triển!"

Ở một chừng mực nào đó, việc thử nghiệm với các đoạn mã script game là điều thú vị, là sự thách thức với năng lực lập trình của các bạn trẻ đam mê công nghệ. Nhưng nếu vượt quá giới hạn, các "sản phẩm" auto, bot gây ảnh hưởng đến nhà phát hành, các game thủ chân chính (chơi game theo các điều kiện có sẵn chứ không công cụ ngoài) và làm lợi cho giới "nông dân cày cuốc" trong game.

Một thị trường nho nhỏ

Một nữ nhân viên kinh doanh nhẩm tính tác giả viết bot cho trò chơi mà cô nàng đang chơi có thể đã thu về đến 7,5 tỷ đồng cho các giấy phép sử dụng (license) cho các phiên bản auto dành cho 1 nhân vật (50.000 đồng/bản) và nhiều nhân vật (150.000/bản). "Để cài được bản auto đó thì phải có mã ổ cứng nhập vào phần mềm 'bản quyền'", cô ta cho biết, "Họ nhận giao dịch qua tài khoản ngân hàng hay tiền mặt trong và ngoài nước. VND, USD, Euro đều nhận hết". Trên một diễn đàn phát tán auto, bot của game Granado Espada, "ban quản trị" cũng vừa post 1 bài trưng cầu xem có nên lập thành viên VIP không. Dĩ nhiên, các VIP (người dùng trả tiền cho diễn đàn) sẽ được vào các box đặc biệt, được tiếp cận các công cụ và tài liệu hướng dẫn bot, hack mới và tỉ mỉ nhất. Trong khi đó, một phiên bản auto khác của trò chơi này cũng đang được cung cấp trên thị trường quốc tế với giá 150.000 VND/1 tháng.

Ngay cả Warden, phần mềm bảo mật chống hack của World of Warcraft (WoW) cũng không thể nói là

không để sống hacker. Đại diện của *www.wotlkpower-leveling.com* (website cung cấp dịch vụ luyện cấp, luyện skill cho WoW: Wrath of the Lich King) cho biết nhiều khách hàng người Đức, Thổ Nhĩ Kỳ khi đặt hàng luyện cấp cho nhân vật cũng không ngần ngại chỉ "chiêu" qua mặt Warden cho nhân viên của nhà cung cấp dịch vụ này nhằm giúp tăng tốc việc luyện level.

Tâm sự người trong cuộc

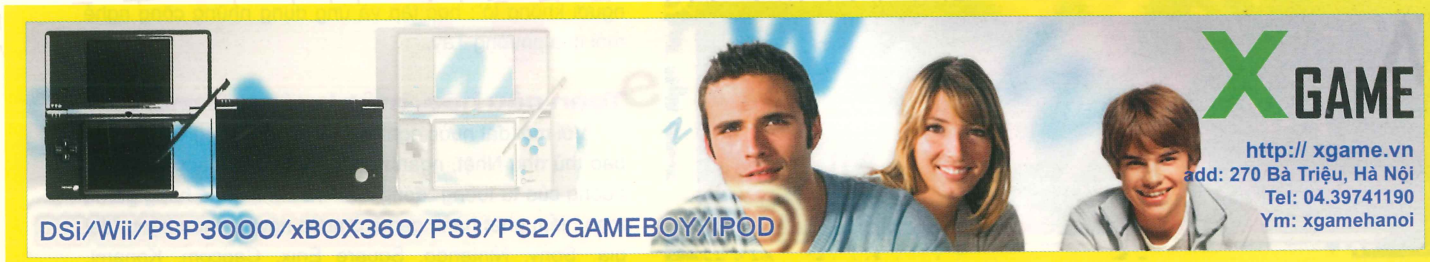
Theo Thiện, một game thủ tại Quận 3 – TPHCM hiện đang có trong tay trên năm phần mềm BOT gồm có "đăng ký bản quyền" và sử dụng miễn phí. Anh Thiện cho biết khi sử dụng phần mềm BOT cho một trò chơi nào đó người chơi sẽ giảm bớt được thời gian tham gia trò chơi đáng kể mà không phải ngồi trực tiếp trên máy như trước đây. Hầu hết các trò chơi đều đều được các lập trình viên tạo ra các phần mềm BOT dù được sự chấp nhận hay không chấp nhận của nhà phát hành. Ngoài ra, một số phần mềm còn được kinh doanh nhờ vào những tính năng đặc biệt mang lại nhiều lợi ích cho game thủ. Một vấn đề đặt ra là khi sử dụng phần mềm BOT, người chơi phải chấp nhận rủi ro khi "tài sản" game có thể mất bất cứ lúc nào. Nếu sử dụng phần mềm BOT có bản quyền, được đăng ký và trả chi phí cho tác giả người chơi sẽ an tâm hơn các phần mềm khác được các lập trình đưa lên miễn phí trên mạng.

Lợi dụng tâm lý người chơi thích sử dụng phần mềm BOT, một số đã lập chương trình hỗ trợ người chơi nhưng thực ra đó là những phần mềm với mục đích nhắm tới là tài sản của game thủ. Những BOT này sẽ ăn cắp thông tin tài khoản của người chơi và gửi về cho những "chủ nhân" đã xác định. Khi người chơi mất cảnh giác, lập tức những món tài sản sẽ "không cánh mà bay". Không ít trường hợp game thủ đánh mất tài sản ảo vì những phần mềm BOT lạ hay tải về từ những địa chỉ không đáng tin như bạn Phạm Đình Khoa một game thủ lâu năm trong trò chơi VLTK 1 đã từng bị hacker lấy mất những món đồ trong game có trị giá lên đến hàng chục triệu đồng. Số ít các lập trình viên nghiệp dư nghiên cứu những lỗ hổng từ nhà phát hành và khai thác để trục lợi cho mình. Còn các nhà phát hành thì lại ra sức "vá" những lỗ hổng trong game để tránh một số tình trạng trục lợi bất chính hay nhằm mục đích phá vỡ cấu trúc trò chơi.

Trong làng game online Việt Nam, các nhà phát hành vẫn cho phép sử dụng phần mềm BOT tại một số game nhưng số khác thì lại cấm. Bộ TT – TT đã có công văn trong tháng 9/2008 vừa qua về vấn đề tăng cường ngăn chặn hack game online và tin nhắn lừa đảo yêu cầu các cơ quan quản lý, các doanh nghiệp kinh doanh game online, các doanh nghiệp cung cấp dịch vụ internet cùng phối hợp để quản lý tình trạng trên.

Thay lời kết, chúng tôi mượn lời của Phạm Minh Phương, một trong nhiều người viết chương trình tự chơi (Auto Play) trong game Võ Lâm Truyền Kỳ 1 tại Hà Nội: "*Ở mức độ nặng, khi bug bị nhiều người khai thác mà nhà phát hành không có biện pháp kịp thời có thể dẫn đến phá vỡ cấu trúc game, và làm mất đi tính hấp dẫn của trò chơi đó. Vì vậy, cần phân biệt rõ khái niệm BOT với các công cụ hack, cheat game. BOT nếu giúp game thủ tiết kiệm thời gian, giải quyết những nhiệm vụ nhàm chán thì có lẽ đó là điều tốt. Nhưng nếu BOT tham gia vào việc khai thác BUG thì nó trở thành công cụ "chơi ăn gian" (hack, cheat)*".

SƠN NGUYỄN - YÊN KHÊ



Công nghiệp game Nhật Bản trước những thách thức mới

Nhật Bản là thị trường tiêu thụ cũng như phát triển game lớn thứ hai thế giới, chỉ sau Mỹ, nhưng gần đây những hãng phát hành cũng như phát triển game tại xứ sở mặt trời mọc luôn tỏ ra bi quan trước thực trạng bị lấn át mạnh bởi những hãng game nước ngoài. Thách thức đến với nhiều lĩnh vực trong ngành game Nhật: từ công nghệ cho đến tài chính và phát hành.

Hãng khảo sát thị trường DFC Intelligence vừa tung ra bản nghiên cứu mới nhất cho thấy doanh thu hàng năm của công nghiệp game Nhật Bản vào khoảng hơn 7 tỉ USD. Tuy nhiên, phần lớn doanh thu của ngành đều tập trung vào những tựa game do chính Nhật sản xuất, trong khi đó những tựa game phương Tây có doanh số cao tại thị trường này chiếm tỷ lệ rất ít. Đây là một thực tế hơn 10 năm qua, các hãng phát hành Mỹ và châu Âu chưa thể tìm được cách tiếp cận những game thủ Nhật Bản một cách hiệu quả. Ngoài hai đại gia là EA và Microsoft có những động thái tích cực như mua lại hoặc thành lập những studio mới chuyên phát triển những game đặc thù cho thị trường Nhật Bản, những hãng game phương Tây khác khá dè dặt ở thị trường này và thường nhượng quyền phát hành cho những hãng game sở tại khi tung ra những tựa game mới. Đây có thực sự là những thuận lợi cho những hãng game Nhật tại thị trường nội địa và đem lại cơ hội cải thiện doanh thu?

Tại Tokyo Game Show năm nay, chủ tịch Square Enix đồng thời là chủ tịch hiệp hội Game Nhật Bản, Yoichi Wada, đã có một bài diễn văn khá tâm huyết về ngành game Nhật hiện tại và sự cạnh tranh đến từ những đồng nghiệp phương Tây. Ông Wada cho rằng Nhật đang dần mất vị trí đầu ngành của mình và bị những hãng game lớn tại Mỹ và châu Âu bỏ lại phía sau. Về phương diện tài chính, những hãng game Nhật vận hành khá tốt ở quê nhà nhưng ở thị trường nước ngoài các hãng này chỉ thành công ở một vài tựa game và dòng game nhất định. Đó là chưa kể về mặt công nghệ, các hãng game Nhật tuy có những sản phẩm khá tuyệt về mặt đồ họa, nhưng đó là thành quả từ việc thiết kế công phu chứ không phải nhờ ứng dụng những công cụ cao cấp như những đồng nghiệp phương Tây. Giới hạn về kỹ thuật và ngôn ngữ khiến quá trình phát triển các tựa game kéo dài và gia tăng chi phí sản xuất. Trong những bài phỏng vấn, những nhà thiết kế nổi tiếng như Hideo Kojima (cha đẻ dòng Metal Gear) hay Akira Yamaoka (chủ nhiệm phần âm thanh của dòng Silent Hill) cũng thừa nhận về mặt công nghệ, những hãng game Nhật đã đi chậm khá nhiều so với đồng nghiệp Âu, Mỹ.

Một trong những vấn đề mà Wada nhận thấy là các hãng game tại Nhật khá cô lập và chỉ xoay quanh những đại gia sản xuất phần cứng là Nintendo và Sony. Khác với phương Tây, ngành game Nhật không có khái niệm cộng đồng phát triển bên ngoài như những "modder", những hãng phát triển công cụ và phần mềm lớp giữa (middleware). Do vậy, những sản phẩm của hãng game Nhật thường phải phát triển khá lâu khi tự thiết kế engine, phần mềm đồ họa chuyên biệt và không chuẩn hóa. Giải pháp mà Wada đưa ra là các hãng game Nhật nên thành lập một "liên minh" đặc biệt đóng vai trò một tập đoàn mẹ đứng ra hỗ trợ những công ty con về phương diện tài chính và công nghệ. Ngoài ra, Wada còn kêu gọi các hãng phát triển nên từ bỏ sự tẩy chay sử dụng công cụ phát triển game bên ngoài, mà nên theo chiến thuật "đứng trên vai người khổng lồ": học tập và ứng dụng những công nghệ mới của phương Tây.

Toàn cầu hóa, một hướng đi mới?

Với một đất nước nghiêng về truyền thống và có phần bảo thủ như Nhật, ngành game nước này cũng chịu ảnh hưởng của tư tưởng "đóng cửa" và chỉ một số hãng game mạo hiểm phát hành game ở nước ngoài, như những "đại gia" Sony, Nintendo, Square Enix, Capcom, Konami,

Namco Bandai... Khái niệm toàn cầu hóa hiện tại đang là tiêu chí của không chỉ Square Enix mà còn của Namco Bandai và Capcom, những hãng vốn có những dòng game thành danh không chỉ ở Nhật như Soul Calibur, Naruto (Namco Bandai) và Resident Evil, Devil May Cry (Capcom). Đây như một hướng đi mới và những dự án về sau của các hãng trên sẽ mang "hương vị phương Tây" nhiều hơn với mục tiêu chinh phục những thị trường khó tính như Mỹ và châu Âu.

Shin Unozawa, chủ tịch Namco Bandai, cho biết hãng đang dần đưa khái niệm "thị trường toàn cầu" vào quá trình phát triển những tựa game của mình. Hiện tại, Namco Bandai đang giữ trong tay những thương hiệu mạnh có sức hút lớn ở thị trường nước ngoài như Dragon Ball, Naruto, Soul Calibur và đã dự định bổ sung một ngân sách lớn để quảng bá những dòng game trên ở thị trường phương Tây. Về phương diện cách chơi, Unozawa cho rằng các hãng game tại Nhật nên đa dạng hóa những tựa game của mình, phát triển nhiều hơn những tựa game nhập vai thời gian thực bên cạnh phong cách theo lượt truyền thống.

Khác với Namco Bandai, Square Enix khá cân bằng về mặt doanh thu ở thị trường Nhật và nước ngoài, nhưng ngài chủ tịch Wada vẫn chưa thực sự thỏa mãn vì tương quan và qui mô hai thị trường khá khập khiễng. Ông cho biết tại Nhật, dòng game nhập vai nổi tiếng của hãng - Final Fantasy - vẫn là "số một" nhưng những tựa game khác của Square Enix phát hành ở nước ngoài vẫn không đạt doanh thu khả quan. Biểu đồ doanh thu trong ba năm trở lại đây (2006, 2007, 2008) của Square Enix cho thấy Nhật Bản vẫn là thị trường lớn nhất chiếm hơn 50% doanh thu, chưa kể doanh thu tại Mỹ trong hai năm gần đây của hãng này đã giảm đáng kể. Tuy nhiên, Wada vẫn khá lạc quan và tự tin với những tựa game mới mang phong cách phương Tây của mình như The Last Remnant (Xbox 360, PS3, PC), vốn được thiết kế dành cho cả hai đối tượng game thủ Nhật Bản lẫn phương Tây sẽ vực dậy biểu đồ doanh thu tại thị trường nước ngoài của Square Enix.

Capcom cũng là một trong những hãng game Nhật đầu tiên "vượt rào" phát triển những tựa game chuyên dành cho đối tượng game thủ Bắc Mỹ và châu Âu, nổi bật là trò chơi hành động kinh dị Dead Rising trên Xbox 360 có kịch bản khá giống những bộ phim về thây ma di động (zombie) ở phương Tây. Trong năm vừa qua, hãng cho ra đời tiếp phiên bản Monster Hunter Freedom 2G dành cho PSP, trở thành một hiện tượng về doanh thu tại thị trường Nhật. Tuy nhiên, theo Kenzo Tsujimoto, chủ tịch Capcom, trò chơi này khó có thể thành công như vậy ở nước ngoài nếu không có những cải tiến phù hợp. Tsujimoto cũng cho biết thị trường Nhật Bản cũng đang dần chấp nhận những tựa game phương Tây, với việc Capcom đã phát hành đến 500.000 bản Grand Theft Auto IV tại Nhật (Capcom được nhượng quyền phát hành tại Nhật từ Rockstar Games).

Ngành game Nhật đang thực sự có những vấn đề khi so sánh với đồng nghiệp Âu, Mỹ về công nghệ phát triển lẫn tính chất thị trường phát hành, tuy nhiên điều đáng mừng là những hãng game ở quốc gia này đang có sự chuyển biến tích cực trong việc tiếp thu những công nghệ mới, cũng như đặt ra những kế hoạch dài hạn để cạnh tranh ở thị trường phương Tây. Nintendo là một đại diện thành công với hệ máy Wii cùng bộ sưu tập những game casual hấp dẫn mọi đối tượng game thủ trên thế giới, đây có thể xem là một mô hình kiểu mẫu về sau cho những hãng game Nhật muốn bành trướng thế lực của mình trên thị trường quốc tế.

CẨM TÚ

Hệ Thống Card Một điều độc đáo của RAGNAROK

Thế giới thần thoại Bắc Âu đặc sắc được lồng vào nội dung trò chơi Ragnarok Online đã mang lại rất nhiều đam mê cho các game thủ trên khắp thế giới. Ngoài hệ thống nhân vật phong phú cùng các bản đồ rộng khắp cõi Rune Midgard, người chơi thường bị lôi cuốn qua những bộ sưu card - thẻ bài hỗ trợ trong Ragnarok. Đây là 1 nét đặc sắc chỉ có ở Ragnarok!

Có nhiều cách để người chơi có thể sưu tầm những tấm card này để làm cho nhân vật của mình thêm VIP hơn: tiêu diệt và thu lượm những tấm card rơi ra từ monster, chế tạo card bằng những vật phẩm có sẵn hay thậm chí mua lại từ những người chơi khác.

Vì sao những tấm card này lại được hâm mộ và "săn lùng" như thế?

Trước tiên vì những tấm card được thể hiện dưới những hình ảnh vui nhộn, dễ thương gần gũi với mọi người trong các trạng thái và hành động khác nhau. Bạn sẽ thích thú với những chú Cương Thi đến từ Trung Quốc, những Giọt nước hồng xinh xắn, những vị thần Tình Yêu Cupid hay những xác ướp Ai Cập rất "đáng sợ", Chú Lính Chì ngộ nghĩnh hay thậm chí cả quỷ Satan "dữ dằn". Hãy

VERSION 2.0 - ĐẠI PHÁ THỜI KHÔNG

KỲ MÔN ĐỘN GIÁP - TRẬN PHÁP BANG HỘI

Thuật Kỳ Môn Độn Giáp chính là một "chiêu" tinh thâm tuyệt luân. Người sử dụng trận pháp bố trận dùng sức nhỏ nhất thu về công hiệu lớn nhất và được vận dụng trên phương diện quân sự. Người chơi có cơ hội luyện môn "Đế vương học" cao thâm này trong **HuangYi Online**.

Để học được trận pháp này, chỉ cần người chơi có một năng lực và vị trí nhất định trong bang là có thể nhận tư cách học trận pháp cho bang của mình. Sau khi Bang hội có được khả năng học trận pháp, thành viên của Bang sẽ có tư cách học trận pháp cơ bản.

Phát trận

Để phát động trận pháp, người chơi phải lập thành party và đội trưởng mới có quyền phát động trận pháp. Thiết định trận pháp càng kỹ thì phạm vi hiệu quả ảnh hưởng của nó càng lớn, người chơi chỉ cần đợi trong phạm vi ánh sáng có thể nhìn thấy là có thể đạt được hiệu quả đặc thù của trận pháp. Đặc biệt, số thành viên trong đội đã học qua trận pháp do Đội trưởng phát động càng nhiều thì hiệu quả trận pháp sau khi phát động càng tăng và đẳng cấp trận pháp càng cao thì thời gian trận pháp triển khai càng dài nên mỗi người chơi phải tu luyện một cách nghiêm túc mới có thể cùng đồng đội kết trận thành công.

Phá trận

Những trận pháp này được đúc kết hàng nghìn năm trước từ những cao thủ võ lâm trên giang hồ. Vì vậy, để phá trận không phải là chuyện dễ, người chơi phải nắm được thuyết "Đôn Khứ Đích Nhất" của Lỗ Diệu Tử may đâu mới phá được trận pháp.

Để phá trận, người chơi phải học "quan trận thuật" tại "Luyện trận sư". Kỹ năng này giúp người chơi nhận ra **Trận nhãn** trong trận pháp. **Trận nhãn** chính là một vòng tròn dễ vỡ nhất trong trận pháp tinh xảo này, một khi **Trận nhãn** bị tiêu diệt thì cả trận pháp sẽ tiêu tan. Trong thiết định trận pháp của HuangYi Online, **Trận nhãn** do đội trưởng đảm nhiệm. Đẳng cấp của Thuật quan sát trận càng cao thì khả năng tìm được **Trận nhãn** càng nhanh chóng.

Một trong những điều kiện tiên quyết để phát động cũng như phá trận pháp là người chơi phải sử dụng "Tu trận linh phù". Dựa vào sự giúp đỡ của các thành viên trong bang, người chơi khó có thể phát động hay kết thúc trận pháp một cách thuận lợi, nhanh chóng. Và chiếc linh phù này giống như là "tế phẩm" giúp tăng cường sức mạnh cho cả bang hội. Người chơi có thể mua "Tu trận linh phù" tại Thương Nhân Thời Không.

Thông tin chi tiết xem tại: **http://HY.playpark.vn**

tưởng tượng bạn sở hữu một thẻ bài có chú Cương Thi đang cẩn thận rót trà mời bạn hay Chú Lính Chì dũng cảm nhưng có phần vụng về sẽ khiến bạn vừa chơi vừa bật cười thoải mái.

Hơn thế nữa, những card này sẽ hỗ trợ cho người chơi trong quá trình khám phá thế giới Rune Midgard. Tùy theo lớp nhân vật của bạn và những monster bạn đánh, các thẻ bài sẽ có các chức năng như tăng hoặc giảm các sát thương vật lý, tăng hoặc giảm khả năng chống đỡ phép thuật hay tăng thêm điểm kinh nghiệm cho người chơi....Những tấm card này được sử dụng bằng cách ghép vào trang bị như mũ, giáp, khiêng, áo choàng, vũ khí...

Tùy vào từng người chơi, các chỉ số và các tấm card sẽ khác nhau, tạo nên những hiệu ứng khác nhau, nhưng tất cả tạo nên điểm hấp dẫn đặc biệt khiến người chơi không ngừng khám phá nhằm tìm cho mình những tấm card độc đáo, quý hiếm...

Cho đến lúc này, những người chơi trong thế giới Ragnarok Online vẫn còn chưa khám phá được hết tất cả các thẻ bài bí ẩn. Và họ vẫn tiếp tục săn tìm trên khắp cõi Rune Midgard để một lần tự mình khám phá những câu truyện cổ tích mới. Hoặc kết hợp các thẻ bài bí ẩn để viết nên câu truyện cổ tích cho chính mình. Bạn sẽ là người kế tiếp tạo nên câu chuyện cổ tích?.

Chính thức Open Beta ngày 28/11/2008. Hãy truy tìm ngay những ID VIP tại các tiệm net để sở hữu những món quà độc đáo cùng Ragnarok Online.

Thông tin chi tiết xem tại website:
http://RO.playpark.vn

CHIẾN TRẬN TRIỆU TỬ LONG CỨU CHÚA

Vạn Phu Mạc Địch
Tam Quốc Chí
http://3k.playpark.vn ONLINE

Mùa thu Kiến An năm 13, Tào Tháo thống lĩnh 50 vạn quân nam chinh, Lưu Bị hay tin liền bỏ Tân Dã dẫn theo gia đình, bá tánh chạy đến Giang Lăng. Tướng Quan Vũ thì đi xin cứu viện, Triệu Vân chịu trách nhiệm bảo vệ gia quyến Lưu Bị. Tuy nhiên giữa đường thì gặp sự truy binh của quân Tào. Trong hỗn loạn Lưu Bị mất liên lạc với Cam Phu Nhân và huyền tử Lưu Phiền (A Đẩu).

Một khoảng thời gian sau, trên chiến trường xuất hiện một võ tướng dũng mãnh, thân mặc ngân giáp, cưỡi ngựa trắng tay ôm một tiểu hài tử xông pha vào giữa 50 vạn quân Tào. Quân Tào hỏi tên thì người đó bảo rằng "Ta là Triệu Tử Long ở Thường Sơn", thì ra Triệu Vân đang ôm ấu chúa A Đẩu và đang mở đường máu để về với Lưu Bị. Từ đó danh chấn thiên hạ và trở thành một điển tích nổi tiếng truyền lưu hậu thế..

Khi tham gia chiến trận này, người chơi sẽ phải giải cứu A Đẩu trong hàng vạn binh sĩ của Tào Tháo.

Nơi vào chiến trường

Các bạn đến gặp NPC Chủ Quán Trà ở Chợ Lộ Thiên và chọn tham gia chiến trận "Trường Bản Pha Cứu Chúa", các bạn sẽ được di chuyển vào một bản đồ, tại đây hãy nói chuyện với NPC Người Chỉ Dẫn để bắt đầu chiến trận. Kể từ đây, các bạn sẽ đối mặt với hàng loạt các Boss khủng.

Phần thưởng

Các Thành Viên tham gia chiến trận sẽ nhận được những Huy Chương và Ấn, hãy mang các Huy Chương này đến gặp NPC Tiên Nhân để đổi lấy các Hòm Bảo. Khi mở các Hòm Bảo này các bạn sẽ ngẫu nhiên nhận được các vật phẩm Set Hoàng Kim hay các vật ph VIP khác.

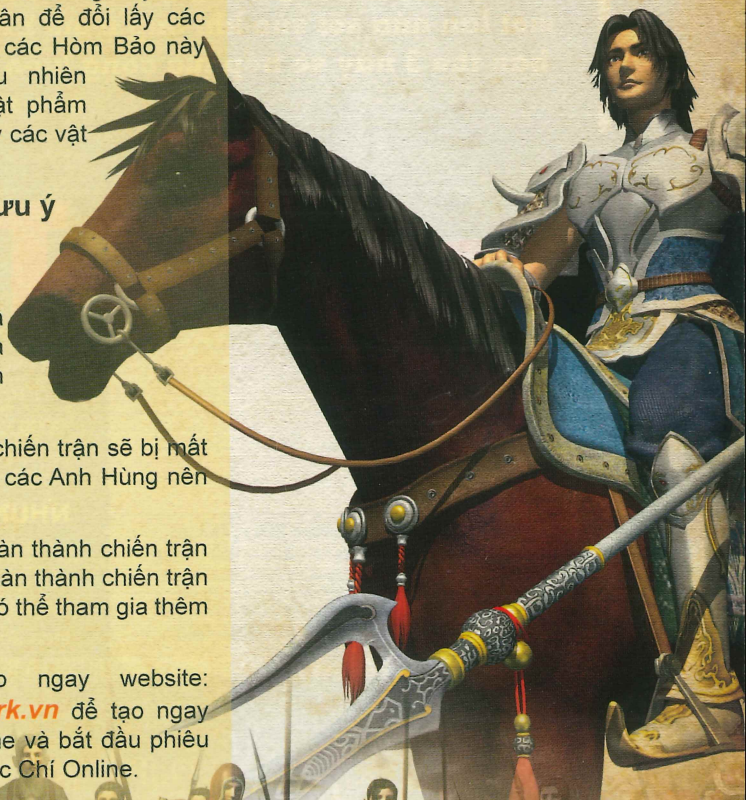
Các điều cần lưu ý khi tham gia chiến trận

1/ Tổ đội phải chia đều kinh nghiệm và phải có 5 thành viên trở lên.

2/ Nếu chết trong chiến trận sẽ bị mất điểm kinh nghiệm, các Anh Hùng nên cẩn trọng.

3/ Thời gian để hoàn thành chiến trận là 1 giờ, sau khi hoàn thành chiến trận thì sau 4 giờ mới có thể tham gia thêm lần nữa.

Hãy đăng nhập ngay website: ***http://3k.playpark.vn*** để tạo ngay một tài khoản game và bắt đầu phiêu lưu trong Tam Quốc Chí Online.



THAM VỌNG BÁ CHỦ

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

Đã 8 năm trôi qua kể từ khi studio Westwood cho ra đời Red Alert 2 làm khuynh đảo cộng đồng game chiến thuật lúc bấy giờ. Nay chiến trường RTS một lần nữa sôi sục khi ông trùm EA quyết định mang Red Alert trở lại. Phiên bản thứ 3 này sẽ tiếp tục cống hiến những trận chiến ác liệt và gay cấn giữa các siêu cường...

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Los Angeles
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	28/10/2008
ESRB	Teen
CẤU HÌNH	CPU P4 2,2GHz/AMD Athlon 3000+; RAM 1GB; VGA GeForce 6 series / ATI X800+; HDD 10GB; XP/ Vista; 2 DVD.
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU Athlon X2 3500+ / Core 2 Duo 2,6GHz; RAM 2GB; VGA GeForce 6800+ / ATI X900+; HDD 10GB; XP/Vista; 2 DVD.

Tình huống giả định thú vị của Red Alert 3 là trong lúc nguy cấp, vũ khí bí mật mà các nhà khoa học dày công nghiên cứu là cỗ máy thời gian được sử dụng để quay ngược trở lại quá khứ nhằm thủ tiêu Albert Einstein (người chịu trách nhiệm thiết kế các trang thiết bị, vũ khí và phương tiện chiến đấu hiện đại cho phe Đồng Minh). Thế nhưng, khi hai phe đang kè cửa thì Đế Chế Mặt Trời Mọc (The Empire of the Rising Sun – TERS) vượt lên trở thành một cường quốc về quân sự và là mối đe dọa khôn lường cho âm mưu thống trị thế giới. Liệu, ai sẽ giành được vinh quang? Kết cục của trò chơi cùng nhiều uẩn khúc khác sẽ do chính bạn khai phá...

NHỮNG ĐỔI THAY GIÁ TRỊ

Với lần trở lại này, Red Alert 3 (RA3) gần như lột xác một cách toàn diện. Khác với RA2 gồm 9 nước chia thành 2 phe, RA3 gói gọn lại và đưa vào một thế lực mới là TERS. Dường như, nhà phát triển EA LA quyết định đưa RA3 đi theo xu hướng chung của đa số các game chiến thuật thời gian thực (RTS) - chứa 3 phe tạo nên thế kiềng 3 chân vững chắc đem đến sự cân bằng tối ưu

đã từng góp phần làm nên thành công của những bậc tiền bối như StarCraft…

Diện mạo của game vừa lạ vừa quen do RA3 đã thay thế hệ thống menu phần nào lỗi thời của RA2 bằng thanh menu dạng "tactic" tương tự như trong Tiberium War rất tiện lợi khi thực hiện các thao tác điều khiển vi mô (micro). Có thể, những fan gạo cội sẽ ít nhiều bỡ ngỡ với kiểu bố trí mới này nhưng một khi đã quen, bạn sẽ thấy nó rất hữu dụng và dễ xài thông qua loạt phím tắt được sắp xếp hợp lý và thuận tay người dùng. Việc thao tác với các đơn vị binh lính cũng như xây dựng các công trình quân sự sẽ dễ dàng và thân thiện hơn bao giờ hết. Tuy nhiên, không vì thế mà nhà phát triển bỏ qua các giá trị truyền thống; nếu muốn bạn vẫn có thể thay đổi lại cách điều khiển chuột theo trường phái RA cũ.

Đừng vội đưa ra đánh giá "bình mới rượu cũ" vì ngoài những đơn vị binh chủng quen thuộc, RA3 còn đem đến cho bạn những đơn vị mới toanh như: tàu chiến Tesla Stingray, hàng không mẫu hạm Aircraft Carrier, trực thăng đóng băng Cryocopter… và cả một đế chế TERS. Hầu hết các đơn vị đều có những khả năng (ability) rất hữu dụng và có thể thực hiện dễ dàng chỉ bằng một phím tắt.

Lối chơi cũng đã thay đổi rất nhiều. Giờ đây những bãi vàng hay đá quý sẽ được thay thế bằng các mỏ quặng tập trung, tương tự như kiểu mẫu bạn đã gặp trong phiên bản Generals của dòng C&C. Có thể nói đây là con dao 2 lưỡi, vì một mặt nó giúp việc thu nhặt tài nguyên được thuận lợi và nhanh chóng hơn nhưng mặt khác nó làm giảm yếu tố cạnh tranh giữa các bên tham chiến. Việc phục kích các xe chở tài nguyên nhằm phá hoại kinh tế địch sẽ khó khăn hơn rất nhiều, đặc biệt trong trường hợp đối thủ bảo vệ mỏ vàng của mình bằng hàng tá trụ phòng thủ cũng như lực lượng phòng không hỏa lực mạnh.

Khái niệm biển là lãnh thổ dành riêng cho thủy binh nay đã bị loại bỏ. Do đó, bạn có thể xây dựng các công trình của mình trên bờ lẫn dưới nước rất hữu ích, miễn chúng nằm trong phạm vi "biên giới" của phe mình. Thế nhưng, mỗi phe có một thế mạnh xây dựng rất riêng. Ví dụ, phe TERS được trang bị những chiếc xe Nanocore có khả năng di chuyển đến bất cứ đâu trên bản đồ và "bung" (unpack) thành những công trình tương ứng. Đây là lợi thế chết người được ưu ái dành cho quân đội TERS khi có thể xâm nhập và xây dựng căn cứ ngầm nhằm đánh úp căn cứ của đối thủ. DM có vẻ thiệt thòi nhất khi không có nhiều cải tiến mới trong cách xây dựng của họ trừ việc các công nghệ cho phép đào tạo những đơn vị cấp cao được quản lý trong "nhà chính" (Construction Yard) khó phá hủy với giáp trụ "dày" thay cho phòng thí nghiệm (Battle Lab) và vẫn còn nhiều đặc tính độc đáo khác...

ĐỘ CÂN BẰNG KHÁ HỢP LÝ

Khi trải nghiệm bản Demo đầu tiên của RA3, đa số phản hồi nhận được từ phía game thủ là phe TERS quá mạnh. Nhưng trong phiên bản chính thức thì độ

cân bằng giữa các bên đã được xây dựng lại khá tốt. Quân Đồng minh tập trung vào khả năng phòng thủ, tàng hình và sự thiện chiến cũng như thần tốc của lực lượng không quân, có thể dọn dẹp sạch sẽ căn cứ địch chỉ sau vài lần oanh tạc. TERS có lợi thế cơ động do hầu hết các đơn vị của họ đều chuyển đổi linh hoạt từ bộ binh thành không quân và ngược lại. Ngoài ra, họ còn sở hữu những đơn vị thiện chiến như King Oni có thể húc tan tành binh đoàn tăng thiết giáp của bạn, chuồn chuồn máy, tàu ngầm bay Sky wing, ninja shinobi thoắt ẩn thoắt hiện, những đội quân cảm tử (kamikaze) sẵn sàng liều chết cùng với kẻ thù và nhất là cỗ máy hành quyết khổng lồ Shogun Executioner luôn là ác mộng đối với bất kì đối thủ nào… Phe còn lại chủ yếu thiên về hỏa lực mạnh gieo rắc kinh hoàng khắp chiến trường với xe tăng Apocalypse, pháo đài bay Kirov, đội quân lazer Tesla Trooper hay chiến hạm tử thần Dreadnaught…

Độ cân bằng dừng ở mức khá do khi so sánh tương quan lực lượng DM có phần yếu thế hơn hai phe kia. Khi thủy chiến được nâng lên một tầm cao mới thì số đơn vị có thể vừa chiến đấu trên cạn lẫn dưới nước của DM ít hơn nhiều so với 2 phe còn lại, hỏa lực và giáp trụ cũng không thuộc hàng đỉnh. Nhân vật Commando của phe DM ngoài khả năng dịch chuyển ngược thời gian ra thì hoàn toàn bất lực trước việc phá hủy mục tiêu từ xa. Tuy nhiên nhà phát triển đã thành công trong việc thiết kế các đơn vị trong game sao cho chúng chỉ chuyên biệt vào một hoặc hai trong số các môi trường chiến đấu: không, thủy, bộ, tránh việc người

chơi sẽ chỉ sử dụng một vài loại quân cụ thể nào đó trong suốt cuộc chiến. Những đơn vị mạnh nhất sẽ dễ dàng bị tiêu diệt khi bạn phát hiện ra điểm yếu của chúng.

ĐƠN MẠNG SONG HÀNH

Phần chơi chiến dịch (campaign) rất thú vị với hàng loạt nhiệm vụ hấp dẫn đậm chất C&C nhưng cũng không kém phần vui nhộn. Đơn cử có màn bạn bắt đầu chỉ với một bộ binh và một chú khuyển và nhiệm vụ là ám sát thiên hoàng của TERS hiện ở trong cung điện được bảo vệ bởi lực lượng cảnh vệ dày đặc, buộc bạn phải hành sự kín kẽ, tránh bị phát hiện nếu không còi báo động sẽ hú vang... Mục đích chính của chế độ campaign, là giúp bạn làm quen với cách thức chiến đấu cũng như sử dụng các đơn vị binh lính của từng phe trong game.

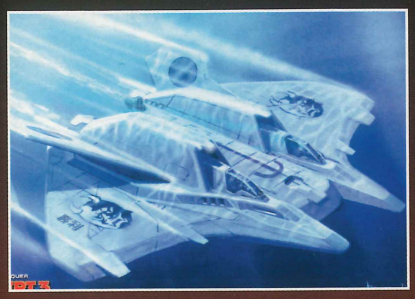
Điểm nhấn của game chính là chế độ coop-match. Khái niệm chơi đơn thay đổi khi bạn không còn đơn phương độc mã trên chiến trường mà sẽ có thêm hỗ trợ từ một đồng đội do máy hoặc 1 người chơi khác điều khiển. Đồng đội sẽ quản lý một phần cục diện trận đấu. Tuy nhiên, bạn vẫn có thể ra lệnh cho máy tập trung tấn công vào một khu vực hoặc mục tiêu nhất định. Điểm khó chịu nhất là, bạn sẽ chia sẻ tài nguyên thu thập được với đồng đội trong việc xây dựng căn cứ và lực lượng. Người chơi sẽ rất bực khi câu báo hiệu hết tiền cứ liên tục réo gọi nhưng sẽ không ít lần đồng đội máy cứu bạn khỏi những bàn thua trông thấy. Tuy nhiên, để tăng sự hấp dẫn, tốt hơn là bạn nên mời thêm 1 người bạn khác cùng chơi và người bạn này phải online thực sự qua hệ thống mạng GameSpy, vì chế độ coop không thể thực hiện trong môi trường mạng cục bộ. Để thực hiện điều này không dễ dàng, bạn phải chọn nhiệm vụ và gửi lời mời đến đối tác của mình nhưng game hoàn toàn không hỗ trợ chức năng phản hồi và xác nhận thông tin. Do đó bạn sẽ không thể biết lời mời có được gửi đi hay chưa hoặc trong một vài trường hợp đối tác chẳng nhận được gì cả dù là một mẩu thông báo nhỏ.

Phần chơi mạng tiếp tục tỏa sáng do kế thừa được những tinh hoa từ Tiberium War và Kane's Wrath. 28 bản đồ với địa hình phong phú là con số không nhỏ cho bạn tận hưởng những trận chiến kinh thiên động địa với phe phái mà mình yêu thích. Đây là chế độ mà điểm mạnh và yếu của các đơn vị thể hiện rõ ràng nhất. Bạn sẽ dễ dàng nhận thấy khuyết điểm về phòng không của TERS khi đối mặt với đoàn máy bay ném bom hùng hậu thuộc phe DM hay cô bé điệp viên Yuriko Omega với vẻ ngoài nhỏ nhắn nhưng có thể làm toàn bộ lực lượng của bạn "bốc hơi" nhanh chóng... Nhìn chung phần chơi mạng có thể bù đắp được những khiếm khuyết mà phần chơi đơn mắc phải và làm hài lòng những ai chưa thỏa mãn với lượng giờ chơi ít ỏi của chế độ campaign.

HOÀN HẢO NẾU...

Thật vậy! RA3 đã là một tựa game hoàn hảo nếu nó không mắc phải nhiều lỗi ảnh hưởng nghiêm trọng đến quá trình chơi. Phổ biến nhất chính là, hiện tượng "màn hình đen chết chóc" mỗi khi bạn vào menu chính do game thực hiện kết nối đến máy chủ nhằm kiểm tra các bản vá cũng như cập nhật cần thiết. Lúc này tất cả những gì bạn thấy là ngôi sao năm cánh nằm ở góc trên phải màn hình và... chờ. Nếu muốn khắc phục, bạn phải tắt kết nối Internet hoặc can thiệp vào tập tin cấu hình mạng của game nếu muốn. Thất vọng hơn nữa, tình trạng crash trong game xảy ra quá nhiều, nhất là ở phần chiến dịch khiến nhiều người chơi phải nhanh chóng tìm kiếm và tải về các bản vá (patch, hot fix).

Các đơn vị trong game thường xuyên mắc kẹt khi di chuyển hoặc lúng túng khi đổi hướng, nhất là khi từ biển lên đất liền. AI có vấn đề khi mặc định trạng thái các đơn vị được thiết lập ở chế độ phòng thủ nhưng đôi lúc chúng cũng không buồn đánh trả khi bị tấn công. Thậm chí khi căn cứ đang hứng chịu mưa đạn, bom rơi từ kẻ địch thì các đơn vị đang đứng gần đó vẫn bình chân như vại dù đã chuyển sang chế độ chủ động tấn công.



Một điểm khá khó chịu là biên độ zoom của camera quá nhỏ, gây hạn chế trong việc nhìn bao quát chiến trường. Bạn sẽ phải di chuyển camera nhiều để chọn những đơn vị mong muốn và game không hỗ trợ việc đánh số lồng nhau cho các nhóm quân gây chút bất tiện trong việc quản lý. Khi chọn một đơn vị, sẽ có một đường kẻ vàng bao quanh đơn vị ấy giúp định vị chúng dễ dàng hơn nhưng nó hơi dày và làm bạn dễ nhầm với quân địch có màu vàng khi chiến trường trở nên hỗn loạn.

ĐÃ TAI, THỎA NHÃN.

Đồ họa đã có một bước tiến dài khi các đơn vị hoàn toàn được dựng hình 3D và khoác lên mình những bộ cánh mới với màu sắc bắt mắt. Tuy nhiên, một bộ phận người chơi không mấy mặn mà với cách thiết kế mới của các đơn vị quân do chúng được vẽ theo trường phái hoạt hình. Hiệu ứng ánh sáng và cháy nổ trong game không thể chê, có thể nói là hơn hẳn những game thuộc dòng C&C. Bạn sẽ dễ dàng bị chinh phục khi chứng kiến cảnh những quả rocket phóng ra từ xe tăng V4 tàn phá cả một góc bản đồ, hay chiến hạm Shogun triệt tiêu đối thủ từ khoảng cách xa tít và nhất là hỏa lực kinh khiếp khi các bên khai hỏa những loại vũ khí hủy diệt. Ngoài ra không thể không nhắc đến hiệu ứng nước tuyệt đẹp và thủy chiến của RA3 sẽ không thành công nếu thiếu hình ảnh sinh động này. Ưu điểm dẫn dắt cốt truyện bằng các đoạn phim cắt cảnh chất lượng cực tốt của Tiberium War vẫn được duy trì… Dàn diễn viên đẹp, đa phần đều là các minh tinh, nghệ sĩ, người mẫu nổi tiếng như: Tim Curry, Kelly Hu, Gemma Atkinson, Jenny McCarthy… Tuy nhiên, một số vai diễn còn hơi gượng, có lúc hơi quá đà. Vẫn còn một số lỗi nhỏ trong khâu đổ bóng hoặc đi xuyên vật thể nhưng nếu bạn không quá khó tính thì đồ họa của RA3 hoàn toàn ổn.

Chất âm của cuộc chiến rất sống động, trung thực với tiếng đạn pháo rền vang và sẽ làm căn phòng của bạn rung chuyển nếu bạn sở hữu một bộ loa tốt hoặc chuyên dụng cho game. Khâu lồng tiếng cho các đơn vị khá tốt tuy không hợp lý lắm, nhất là khi phát âm tiếng mẹ đẻ lại bập bẹ. Nhạc nền rất phù hợp với từng phe, tràn ngập chất rock hoành tráng, hừng hực khí thế quân đội hay huyền bí đến mê hoặc cùng giọng ca reo rắt trên nền nhạc shogun hào hùng. Nhạc nền có thể thay đổi theo các màn chơi, thậm chí theo từng giai đoạn trong màn đó.

LỜI KẾT.

8 năm là khoảng thời gian khá dài nhưng cũng rất đáng để chờ đón một tựa game hay như RA3. Giờ đây, bạn có thể "thử tài điều binh khiển tướng" của mình trong cuộc giao tranh giữa 3 phe, trong đó một thế lực hoàn toàn mới là TERS. Những trận chiến "vô tiền khoáng hậu" đang chờ đợi và xin bật mí thêm rằng khi hoàn thành phần chơi chiến dịch của 1 phe, bạn sẽ mở khóa được một đoạn video clip cực nóng. Còn chờ gì nữa!

HOÀNG KHÁNH

Những điều thú vị

- Studio phát triển game DreamWorks Interactive (DI) được sáng lập vào năm 1995 với khoảng 350 nhân viên. DI bị ông trùm EA thâu tóm năm 1999 và sát nhập với Westwood Studio (cha đẻ của xê-ri game Command & Conquer), Westwood Pacific 4 năm sau đó nhằm cho ra đời một studio mới mang tên EA LA (Los Angeles). Kể từ lúc thành lập, EA LA liên tiếp xuất bản những tựa game đình đám trên cả PC lẫn console như Medal of Honor (Frontline, Pacific Assault…), The Lords of the Rings (xê-ri The Battle for Middle Earth) và gần đây nhất là C&C: Tiberium War, Kane's Wrath và Red Alert 3. Dự án Tiberium (đã bị hoãn lại) trước đó đã được giao cho EA LA cùng một số game hot khác như LMNO…
- Frank Klepacki trở thành nhà soạn nhạc game của Westwood khi chỉ mới 17 tuổi, là tác giả của những đoạn nhạc nền góp phần làm nên thành công của dòng C&C đã rời EA và hiện đang làm cho hãng Petroglyph Games, tuy nhiên anh đã được mời tham gia soạn nhạc cho dự án RA3 và đóng góp 3 bản soundtrack trong đó có ca khúc chủ đạo đầy chất lửa của game là Hell March 3.
- Đến thời điểm thực hiện bài viết, thứ tự trong bảng xếp hạng trực tuyến của RA3 trên trang chủ C&C có sự thay đổi ngoạn mục khi game thủ với biệt danh Jiav vọt lên dẫn đầu danh sách thể loại đối kháng cá nhân với 45/45 trận toàn thắng.
- Dù nhà phát triển thừa nhận RA3 có một số bước lùi so với những game khác trong cùng xê-ri nhưng nó vẫn thu hút sự quan tâm của đông đảo người chơi khắp thế giới, bằng chứng là một lượng lớn key tham gia chơi bản RA3 beta được website FilePlanet cung cấp cho thành viên của mình đã hết sạch trong vòng chưa đầy 24 giờ.
- Tài trợ cho dự án RA3 lần này là nhà sản xuất chuột, bàn phím và các thiết bị chuyên dụng cho game nổi tiếng Razer.

Ưu

- **Cốt truyện hay.**
- **Đồ họa tuyệt đẹp, âm cuốn hút.**
- **Độ cân bằng khá tốt.**
- **Lối chơi không có gì đáng phàn nàn. Chế độ coop sáng tạo.**

Khuyết

- **Lỗi AI và lỗi mắc kẹt khi tìm đường.**
- **Chức năng invite trong chế độ coop kém thân thiện.**
- **Biên độ Zoom cần cải thiện.**

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

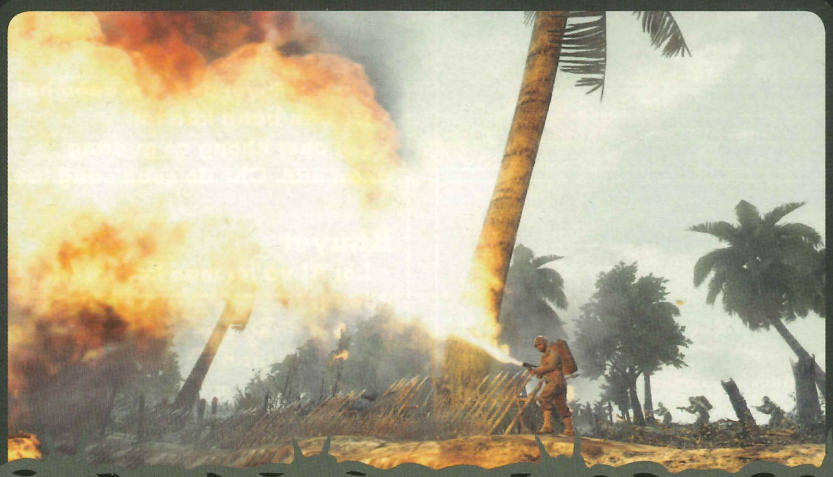
THẾ GIỚI ĐẠI CHIẾN

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Sau phiên bản Modern Warfare dùng bối cảnh tương lai giả tưởng, dòng Call of Duty lại quay về khai thác lại đề tài thế chiến thứ hai quen thuộc. Không còn do Infinity Ward phát triển, hãy xem phiên bản thứ 5 World at War (WaW) thể hiện như thế nào khi được đặt vào tay Treyarch.

Mục chơi đơn của WaW chia làm 2 phần. Trong phần chiến dịch của quân Mỹ, nhân vật chính được đồng đội cứu thoát ngay trước khi lưỡi hái tử thần kịp hạ xuống. Với sự trợ giúp của quân tiếp viện, người chơi từng bước đào thoát khỏi hòn đảo tử thần theo lệnh chỉ huy của trung sĩ Roebuck, sau đó tham gia chiến sự tại vùng biển Nam Thái Bình Dương. Ở phần chiến dịch của Hồng quân Liên Xô, người chơi bắt đầu tiếp thu bài học quý giá nghiệm từ trung sĩ Reznov - một người lính bắn tỉa dày dạn kinh nghiệm, tham gia bảo vệ miền đất mẹ Stalingrad và rồi tấn công vào sào huyệt ở Berlin dập tan chế độ phát xít. Các chiến dịch có tính kết nối chặt chẽ, chuyển biến liền lạc giữ được cảm hứng của người chơi.

Có nhiều loại vũ khí trong game nhưng quen thuộc, cơ bản nhất vẫn là M1 Garand và Mosin Nagant. Nếu không thích 2 loại súng này, người chơi có thể nhặt và sử dụng các loại súng khác (như MP40 chẳng hạn) rơi vãi trên đường tiến quân của mình. Sự đa dạng của vũ khí giữ vai trò rất quan trọng giúp bạn vững bước, ít cảm thấy nhàm chán qua từng màn chơi, một phần là vì cách rải quân trên diện rộng khiến người chơi phải liên tục chiến đấu cho đến khi hoàn thành mục tiêu do chỉ huy đề ra.



Đối thủ trong WaW quả thật rất khó chịu. Chúng xuất hiện với số lượng đông và bắn xối xả. Chúng ít khi nao núng, thậm chí khi bị thương nằm trên mặt đất, vài tên còn rút súng ngắn ra bắn lén. Chúng ồ ạt xông ra và dùng những mũi lê dài tấn công liên tục theo kiểu liều mạng một đổi một. Đối mặt với những tình huống này tốt nhất có lẽ là nên sử dụng những loại súng có băng đạn lớn. Không chỉ là đấu súng, game còn xây dựng tình huống cận chiến trong đó người chơi bị địch đánh ngã, buộc phải dùng "tuyệt chiêu tối hậu" là chiếc lưỡi lê để cứu vãn tình thế.

Như để mô tả tính thực tế của chiến trường, các kịch bản mới lần lượt được đưa vào game: mỗi thi thể trên đất đều có thể là giả chết, mỗi ngọn cây đều có thể ẩn giấu một tên lính bắn tỉa, mỗi bãi cỏ cao đều có thể có một toán địch giăng sẵn cái bẫy chết người. Trong những trường hợp như vậy, súng phun lửa có tác dụng tích cực nhất để sớm phát hiện và

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH		
Activision			TỐI THIỂU	THỬ NGHIỆM
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 3GHz/Athlon 64 3200+	AMD Phenom 9950
Treyarch		RAM	512MB	2GB
THỂ LOẠI		VGA	256 NVIDIA 6600GT/ATI X1600XT (hỗ trợ Shader Model 3.0)	1GB Force3D HD4870 X2 (CrossFire)
Hành động		HDD	8GB	
NGÀY PHÁT HÀNH	14/11/2008	OS	Windows XP/Vista	
DUNG LƯỢNG	2 DVD			
ESRB	Mature			

diệt trừ những mối đe dọa tiềm ẩn. Khi bạn tiếp cận các công sự phòng thủ của địch, khẩu súng mới này nhanh chóng biến mọi thứ bên trong thành... than trong tích tắc.

Với cách giao nhiệm vụ theo công thức quen thuộc "đến điểm A", "diệt mục tiêu B" và có một chiếc la bàn chỉ hướng rõ ràng, người chơi dễ dàng nắm bắt các nhiệm vụ và vị trí hoàn thành chúng. Nhờ vào cách hồi máu đặc biệt không cần đến bác sĩ quân y hay các túi cứu thương, bạn chỉ việc tìm một vật chắn an toàn và nằm sát nó để phục hồi trạng thái khỏe mạnh. Vì thế, dù đối phương có nhả đạn nhiều xối xả đến mấy, người chơi vẫn có khả năng nhắm bắn tên lính đang điều khiển súng máy MG42, rồi lại hồi máu nếu cần.

Sự uy hiếp thật sự đến từ những quả lựu đạn vô tình – giải pháp duy nhất khi không ném ngược trở lại được là tránh xa chúng thật nhanh.

Nhờ kiểu hồi máu nói trên trên mà màn điều khiển xe tăng rất ư là... dễ thở. Người chơi nhẹ nhàng từng bước bắn hạ các điểm công sự hoặc xe tăng địch, lùi về nếu trúng đạn. Màn chiến đấu trên các phi cơ thì còn dễ dàng hơn vì độ thử thách cũng chỉ ở mức trung bình, nhanh tay một tí là dễ dàng vượt qua chứ không "phê" như trò chơi Medal of Honor: Pacific Assault (Electronic Arts phát hành tháng 11/2004) đã từng thể hiện rất thành công. Các cảnh yêu cầu sử dụng Flak 88, MG42 không quá khó, thậm chí đôi khi các loại súng máy trung liên, súng chống tăng, phóng lựu... còn giúp người chơi bẻ gãy phòng tuyến của đối phương trong nháy mắt.

Khi đã hoàn thành phần chơi đơn, bạn có thể thử đo cảm giác của mình qua phần chơi đối đầu zombie mang tên Nazi Zombies khá thú vị có trong WaW. Người chơi cố thủ một ngôi nhà, trong khi đám zombie tấn công liên tục vào các khe hở. Thông qua số điểm thưởng từ việc hạ bọn zombie và sửa chữa các thanh chắn bảo vệ ngôi nhà, người chơi có thể trang bị các loại súng mới, mua đạn hoặc mở ra các khu vực khác trong ngôi nhà. Cuộc chơi chấm dứt một khi nhân vật "chịu hết nổi" và chấp nhận làm mồi cho bọn zombie.

Dù chỉ mới kịp trải nghiệm phần chơi đơn nhưng người viết cảm thấy WaW không làm mất ánh hào quang của các phiên bản trước, đồng thời còn làm tăng "phong độ" của dòng game Call of Duty. Không khó, cũng một ít đổi mới, WaW làm sống lại những giây phút huy hoàng của hai phiên bản Call of Duty và Call of Duty 2.

HOÀNG KIM

ƯU:

- Tính chất ác liệt hơn các phiên bản cùng đề tài.
- Đổi mới trong cách chơi.

KHUYẾT:

- Vẫn chưa thách thức.

Mật vụ đa tài

Quantum of Solace: The Game (QoS) là một trò chơi được thể hiện ở mức đơn giản. Nhiều nhiệm vụ gián điệp như đột nhập hệ thống máy tính, vô hiệu các camera quan sát... nhanh chóng hoàn thành bằng cách nhấn một phím bấm. Hầu hết thời gian trong game là dành cho việc đấu súng, bởi thế, game có "trang bị" một số trận đánh diễn ra ác liệt chủ yếu đề cao tính hành động. Trong một số màn chơi, bạn có thể đánh lén đối thủ từ phía sau, hoặc hạ chúng bằng một phát bắn giảm thanh ít gây náo động.

Và như để gia tăng độ "nóng" của hành động, game có một số cảnh cận chiến đòi hỏi người chơi phải nhấn chuột trúng vào điểm quy định trên cơ thể đối phương để Bond thực hiện các đòn đánh phối hợp rất đẹp mắt. Đặc biệt hơn nữa, có một vài pha đòi hỏi sự khéo léo, phản ứng nhanh nhạy của người chơi như đi thăng bằng trên một thanh xà, bắn các thùng thuốc nổ để phá hủy thiết giáp địch.

Yếu tố FPS của QoS một phần được thể hiện qua mảng vũ khí. Bond thường mang được 2 loại vũ khí trong một kho đầy ắp các kiểu súng mà game có do thu nhặt từ đối phương hoặc được trang bị từ những điểm cung cấp vũ khí. Bên cạnh đó, người chơi còn có thể sử dụng các khẩu đại liên, tên lửa đất đối không để chống lại một cơ số rất đông phe đối thủ. Đạn dược nhiều, bắn... hoài tạo cảm giác Bond gần giống Rambo hơn là điệp viên!

Hệ thống vật chắn được áp dụng triệt để trong game, kể cả hành động trượt người để bám vào vật chắn. Khi Bond đã "dính" vào vật chắn thì camera chuyển một phần sang góc nhìn người thứ 3, lúc này người chơi có thể ngắm bắn chính xác các mục tiêu trước mặt (kể cả những phát head-shot). Trong một trò chơi không có nhiều tính thử thách, QoS không làm khó chút nào, chỉ cần người chơi cẩn thận một chút là có thể vượt qua các cạm bẫy, kể cả việc đối phương ném lựu đạn như... ném đá.

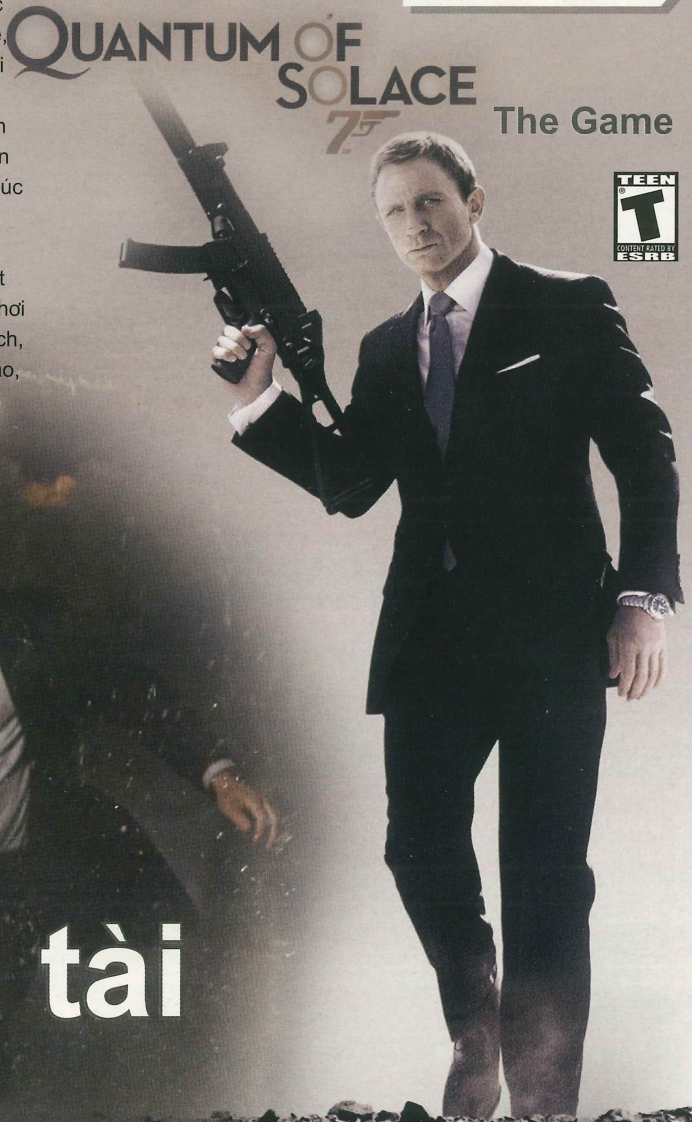
Tuy mang đến một hình ảnh mới về Bond với kiểu hành động theo phim ảnh nhưng do xuất hiện cùng nhiều tựa game bắn súng "đỉnh cao" như Call of Duty 5: World at War, Far Cry 2, khó có thể tìm chỗ đứng cho QoS trong tâm trí "dân prồ" vào thời điểm hiện nay.

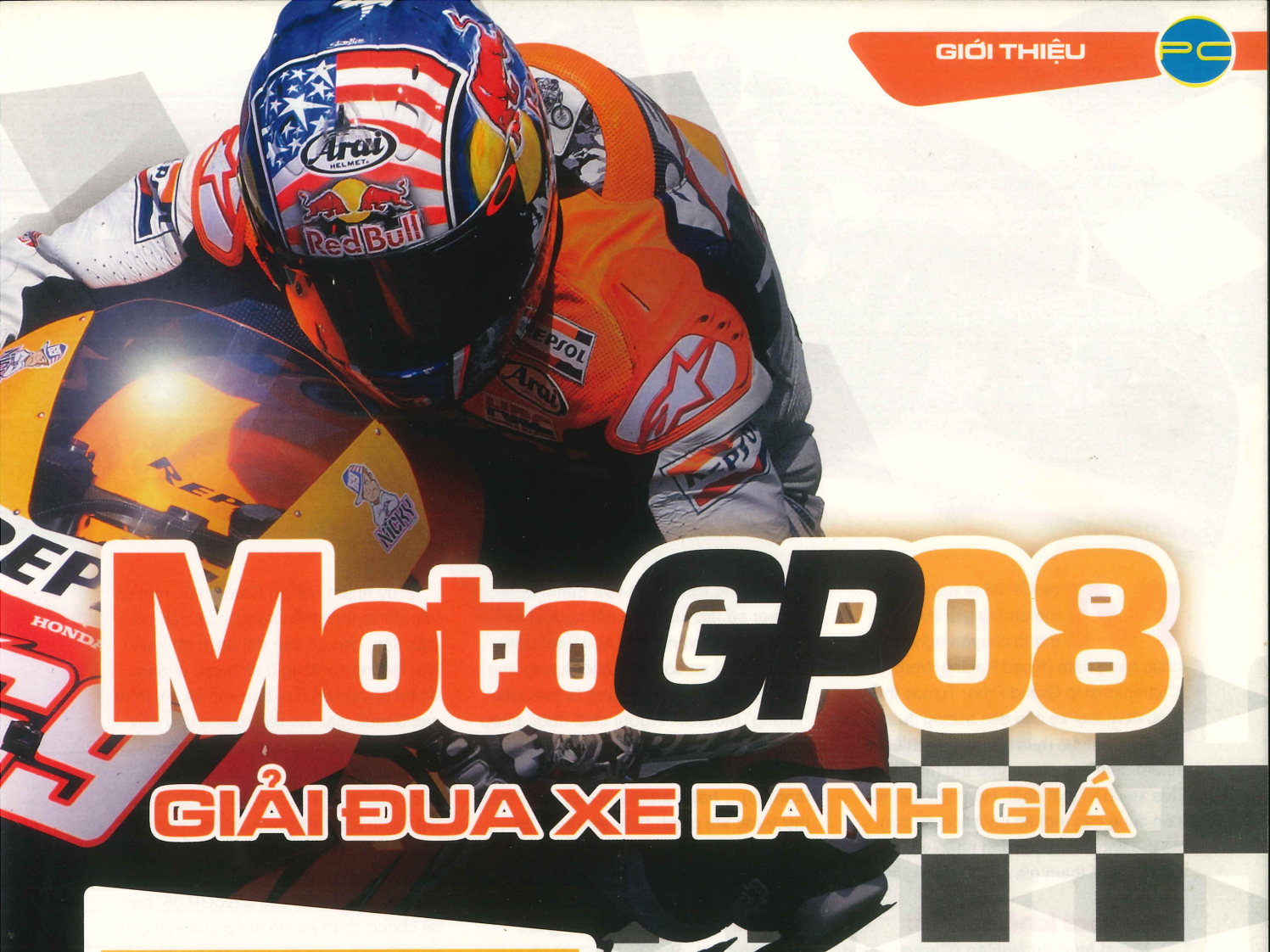
LÝ DƯƠNG

ƯU
- Nhiều pha hành động thú vị.

KHUYẾT
- Các phần chơi ít sự đổi mới.

QUANTUM OF SOLACE: THE GAME	
PHÁT HÀNH	Activision
PHÁT TRIỂN	Beenox
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	4/11/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 3GHz, RAM 512MB, VGA 128MB ATI Radeon 9800Pro/NVIDIA GeForce 6600, HDD 8GB, Windows XP/vista





MotoGP 08

GIẢI ĐUA XE DANH GIÁ

MOTOGP 08				
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH		
Capcom			TỐI THIỂU	YÊU CẦU
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2,0GHz	P4 3,0 GHz +
Milestone		RAM	512MB/1GB cho Vista	1GB/2GB cho Vista
THỂ LOẠI		VGA	256MB hỗ trợ Shader 3.0	Geforce 8600+/Radeon HD 2600+
Đua xe				
NGÀY PHÁT HÀNH	28/10/2008			
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	6GB	
ESRB	Everyone	OS	Windows XP / Vista	

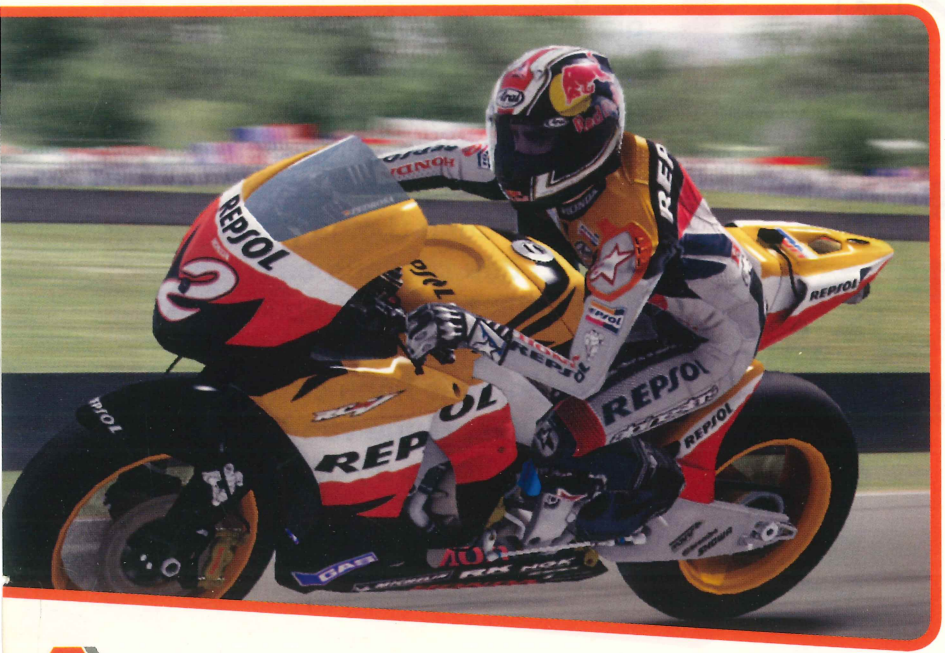
Mỗi năm một lần, người chơi lại có dịp tham gia tranh tài với giải đua xe MotoGP danh giá nhất thế giới trong tựa game cùng tên. Ở phiên bản mới nhất mang tên MotoGP 08, tuy vẫn còn nhiều điểm hạn chế nhưng với lối chơi hấp dẫn, đồng thời là phiên bản PC đầu tiên của sê-ri được thực hiện bởi Capcom kể từ khi ông trùm này mua lại quyền phát hành từ THQ năm 2007, game vẫn được các fan yêu tốc độ đón nhận khá nồng nhiệt.

MotoGP 08 là tựa game mô phỏng giải đua xe mô tô chuyên nghiệp tổ chức hàng năm (Road Racing World Championship Grand Prix). Từ các thể thức đua, loại xe cho đến trường đua vì tất cả đều đã được mua bản quyền thiết kế nhằm đem đến cho game thủ môi trường đua xe chân thật nhất. Hơn nữa, game còn cung cấp một số tùy chọn để bạn có thể tinh chỉnh đặc tính nhân vật cùng chiếc xe để tham gia suốt 5 mùa giải.

Lối chơi không đổi

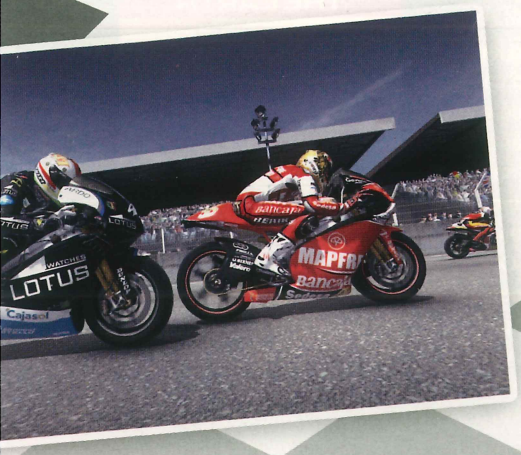
Ngoài mục Sự Nghiệp (Career) quen thuộc, bạn vẫn có thể luyện tay lái với Quick Race, vượt qua giới hạn thời gian trong chế độ Time Attack và 50 thử thách game đưa ra với Challenges. Nếu vẫn chưa thỏa mãn cơn khát tốc độ, hãy tham gia một giải vô địch cùng các tay đua sừng sỏ ở chế độ Championship.

Nhìn chung trọng tâm của game là mục Career sẽ lần lượt dẫn dắt người chơi tham gia các vòng đua từ dễ đến khó với các loại xe có phân khối tương ứng: 125cc, 250cc và cuối cùng là loại siêu "khủng" MotoGP. Người chơi được phép chỉnh các thông số của xe như độ nhạy phuộc nhún, chế độ sang số (auto hay manual)... hoặc tham gia các cuộc đua thử trước khi chính thức tranh tài tại vòng đua đó. Nếu chiến thắng, bạn sẽ được cung cấp một lượng điểm nhằm nâng cấp "ngựa sắt" của mình gồm: tốc độ tối đa (max speed), tăng tốc (acceleration), phanh (braking) và sức kéo (traction). Bên cạnh đó, bạn còn mở khóa được nhiều đội đua, loại xe mới cùng các vật dụng cần thiết như nón bảo hiểm với đề can rất "độc". Khi tay lái đã đủ cứng cáp, đó là lúc bạn tham gia "đấu trường khắc nghiệt" nhất của game - giải MotoGP.



Tuy nhiên chế độ Career còn một số vấn đề có thể khiến người chơi nản chí. Đầu tiên, cho dù bạn đạt được rất nhiều giải thưởng và đang ở đỉnh cao phong độ thì sự nghiệp của bạn vẫn sẽ kết thúc sau 5 mùa giải. Kế tiếp, game yêu cầu bạn chọn độ khó gồm Easy, Medium, Hard, Champion và một khi nhấn nút xác nhận (confirm) bạn sẽ không có cơ hội chỉnh sửa lại trong suốt thời gian chơi ngoài cách bắt đầu một sự nghiệp mới. Đây thực sự là một điểm kém thân thiện trong lối chơi của MotoGP 08, bạn sẽ chóng chán khi dễ dàng qua mặt các tay đua máy cấp độ easy nhưng liên tiếp toát mồ hôi hột khi phải tập trung đuổi kịp chúng ở cấp độ Hard hoặc Champion. Thật phiền toái khi khó có thể tiếp tục do chưa đủ kinh nghiệm nhưng bạn cũng không muốn vứt bỏ những thành quả đã đạt được để bắt đầu lại từ con số 0. Độ khó mặc định cũng đủ làm khó dễ những tay đua giàu kinh nghiệm nhưng để gia tăng sự phấn khích, bạn có thể thử sức với cấp Champion để đối mặt với đối thủ máy cực kì khó chịu. Chúng ôm cua rất sát và không chừa kẽ hở nào cho bạn vượt qua, thậm chí dễ dàng cho bạn "hít khói" ở những đoạn đường thẳng. Muốn thắng, bạn cần phải kiên nhẫn và luyện tập nhiều.

Ngoài ra, game còn hỗ trợ 3 chế độ lái xe khác nhau cho người chơi trải nghiệm gồm cấp phổ thông (Arcade), khó (Advanced) và mô phỏng (Simulation). Mô phỏng là "lãnh địa" của những tay chuyên nghiệp vì chỉ cần một sơ sót nhỏ khi điều khiển xe, bạn sẽ trả giá rất đắt. Việc tăng giảm tốc độ, ôm cua không đúng và đạp phanh vô tội vạ có thể khiến bạn trượt khỏi đường đua hay "đo đường" thê thảm. Tệ hơn nữa là thứ hạng sụt giảm nghiêm trọng và rất khó để có thể



giành lại được vị trí đầu tiên. Để cuộc đua thú vị hơn, bạn có thể đem tay đua của mình tham gia vào các giải đấu online ở phần chơi mạng. Game hỗ trợ đến 12 tay đua trong cùng một màn nhưng sẽ thiếu vắng chế độ Championship, một bất lợi nho nhỏ trong việc giành thêm điểm nâng cấp. Vẫn như các tựa game trước trong xê-ri, game chạy rất mượt và ít xảy ra tình trạng "lag" dù để đáp ứng đầy đủ đồ họa của MotoGP 08, bạn cần có một card màn hình tầm trung.

Có vài điều cần ghi nhận về cơ chế vật lý trong game. MotoGP 08 vẫn không hỗ trợ tình trạng hỏng hóc của xe (crash). Bạn đang lao đi như tên bắn với vận tốc trên 200 cây số/giờ nhưng khi va chạm mạnh, chiếc xe của bạn nguyên vẹn không một vết xước. Tương tác giữa các xe cũng không thực lắm. Khi bạn tông mạnh vào đối phương, chúng không lảo đảo hay mất phương hướng mà vẫn ung dung chạy thẳng. Tuy nhiên bạn có thể tận dụng điểm này để vượt qua các đoạn cua gắt và hạn chế tốc độ của mình ở những nơi bạn sẽ bị phạt (penalty) khi đạp phanh quá nhiều. Tóm lại nếu bỏ qua những lỗi nhỏ này thì MotoGP 08 vẫn là một game đua xe 2 bánh thuộc hàng top trong hệ thống game cùng thể loại.

ƯU:
- Chế độ đua đa dạng
- Nhạc nền hay
- Cơ chế vật lý tốt

KHUYẾT:
- Mục Career kết thúc sau 5 mùa giải
- Vài đường đua vẽ quá sơ sài
- Độ xe hạn chế
- Tồn tại một số lỗi tương tác

Nghe nhìn hài hòa

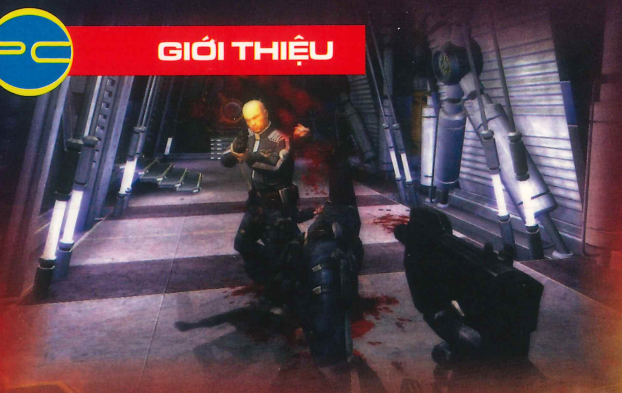
Đồ họa của MotoGP 08 khá đẹp đặc biệt khi bạn kích hoạt chế độ khử răng cưa. Những đường đua nổi tiếng như Laguna Seca hay các đường đua khác ở Thượng Hải, Mugello sẽ tạo được ấn tượng tốt với độ chi tiết rất giống thực tế. Tuy nhiên, một số cung đường được thiết kế sơ sài, vân phủ bề mặt gồ ghề và 2 bên đường chẳng có gì ngoài một số mảng cỏ hay bãi cát trải dài. Điểm nhấn của game chính là hiệu ứng thời tiết và nó ảnh hưởng trực tiếp đến quá trình đua của bạn. Ví dụ khi trời nắng đẹp, bạn dễ dàng thực hiện những pha nghiêng mình và ôm cua diệu nghệ do độ bám của bánh xe với mặt đường khô ráo tốt. Ngược lại khi trời mưa, đường trơn và bạn sẽ cảm thấy chiếc xe hơi vượt khỏi tầm kiểm soát của mình. Ngoài ra những vòng đua đêm ở Losail – Qatar hay Indianapolis – Mỹ… là những bổ sung đáng giá vào lối chơi của MotoGP 08. Phần "độ" xe không có gì đặc sắc khi chỉ cho phép chọn kiểu xe, đề can, số hiệu tay đua dán trên thân xe, kiểu dáng chiếc mũ bảo hiểm mà bạn sẽ đội trong cuộc đua và một số đặc điểm khác. Tuy số lượng không nhiều nhưng cũng đủ cho bạn tạo được phong cách riêng.

Chất âm trong game có thể thỏa mãn những đôi tai khó tính nhất. Ngoài những bản nhạc nền sôi động, tiếng động cơ xe nhất là tầng âm trầm được trau chuốt kỹ lưỡng và bạn có thể phân biệt rõ ràng giữa các loại 125cc, 250cc, MotoGP. Hãy thử vặn mức âm lượng vừa phải, chọn một chiếc MotoGP và rồ ga, bạn sẽ cảm thấy tràn ngập khí thế và muốn hòa nhập ngay vào cuộc đua. Độc đáo hơn, những chiếc xe do bạn tự thiết kế cũng có âm thanh rất đặc trưng nhưng trong vài trường hợp khi bạn đạt tốc độ tối đa sẽ xảy ra tình trạng âm bị rè. Không khí trường đua sẽ có thể "nóng" hơn nữa nếu game hỗ trợ thêm lời bình luận của phát thanh viên ngoài tiếng hò reo của khán giả.

Đua cùng siêu sao

Không có nhiều cải tiến trong lối chơi nhưng MotoGP 08 vẫn là "món ăn tinh thần" khó cưỡng lại đối với những người yêu thích thể loại đua mô tô, đặc biệt là nhưng fan lâu năm của dòng game này. Do mua bản quyền các giải đấu, loại xe, tay đua nên bạn có thể tranh tài với cả những siêu sao trong làng MotoGP như Casey Stone, Valentino Rossi... Game sẽ khiến bạn đủ bận rộn chinh phục các vòng đua với độ khó khá thách thức trong khi chờ đợi những tựa game hấp dẫn hơn sắp phát hành.

KIM PHƯỢNG



NGÀY TẬN THẾ

EXODUS FROM THE EARTH

OXODUS: FROM THE EARTH	
PHÁT HÀNH	Strategy First
PHÁT TRIỂN	Parallax
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	28/10/2008
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1.8GHz, RAM 512MB, VGA 128MB hỗ trợ Pixel Shader 2.0, HDD 6GB, Windows XP/vista

Exodus from the Earth (EFTE) là tựa game hành động bắn súng mới nhất của hãng Strategy First với bối cảnh diễn ra tại Trái Đất vào năm 2016. Khi ấy loài người tin rằng Trái Đất sẽ trở thành tinh cầu chết trong 5 tỷ năm nữa. Tuy nhiên, một công trình nghiên cứu vào lúc đó cho biết Trái Đất sẽ chỉ tồn tại trong vòng 20 năm vì mặt trời đang trở nên cực nóng và thiêu đốt tất cả mọi hành tinh xung quanh. Loài người phải đối mặt với thảm họa diệt vong và ra sức tìm kiếm một hành tinh mới phù hợp để sinh sống. Tập đoàn quân sự lớn nhất A.X đã sáng chế ra một loại vắc-xin giúp con người thích nghi được với môi trường sống bên ngoài vũ trụ và đã thử nghiệm thành công. Thế nhưng các chính phủ trên toàn thế giới lại tỏ ra lo ngại trước sự phụ thuộc hoàn toàn vào A.X và vẫn chưa có kiểm chứng đáng tin cậy nào về tác dụng phụ của loại vắc-xin nói trên. Cùng lúc đó, một phi hành gia tên John Rick thông báo đã tìm được một hành tinh có môi trường sống tương tự Trái Đất, nhưng ngay khi quay trở về anh đột ngột biến mất một cách bí ẩn. Mọi nghi ngờ đổ dồn về chủ tịch Jack Crizby của tập đoàn A.X. Bạn sẽ vào vai sĩ quan Francis Rixon được cơ quan tình báo Intelligence Agency cử đi tìm hiểu những bí mật đang diễn ra trong tập đoàn A.X, đồng thời điều tra tính xác thực về công trình nghiên cứu sự tồn vong của con người.

Cốt truyện của EFTE phần nào lỗi thời vì nhiều tựa game đã khai thác đề tài tương tự. Nếu bạn vẫn thích vào vai những anh hùng cứu thế thì EFTE là một lựa chọn không tồi. Bạn sẽ từng bước thực hiện các nhiệm vụ mà game đề ra dưới sự giúp đỡ của điệp viên Mike đang nằm vùng trong tập đoàn A.X. Thế nhưng ở những màn chơi đầu tiên, nội dung nhiệm vụ và chất FPS trong game khá nhạt. Vũ khí, môi trường, nhân vật đều bình thường không có gì nổi trội so với các game khác. Các trận đấu súng diễn ra khá buồn tẻ khi đối phương đa phần chỉ bắn vài phát rồi trốn sau các chướng ngại vật. Tuy nhiên tình hình có chút khởi sắc ở nửa sau của game. Các nhiệm vụ dần có chiều sâu hơn và may thay những trận đấu trùm căng thẳng góp phần bù lại khuyết điểm của các màn chơi đầu. Một điểm khá kì quặc là nhân vật chính không có chân cũng như bất cứ bộ phận nào khác ngoài bàn tay cầm nắm các loại vũ khí, nên bạn sẽ cảm thấy không thực lắm khi thực hiện các cú nhảy. Ngoài ra cơ chế tương tác trong game chỉ ở mức trung bình. Các vật thể có thể sử dụng hoặc phá hủy rất ít, trong đó khó chịu nhất là các bảng điện tử dùng mở các cánh cổng hay thực hiện một tác vụ cụ thể. Có lúc chúng hoạt động nhưng lúc khác thì không mặc cho bạn ấn nút liên tục. Một số vật dụng sau khi rơi xuống đất không thể nhặt lên được nữa. EFTE ghi thêm điểm cho mình ở những phần giải đố khá hóc búa như dựa trên các thông tin được cung cấp bạn phải tìm được chìa khóa để mở một cánh cổng kiên cố... Hơn thế nữa, thế giới trong game khá rộng lớn và thay đổi liên tục, tạo điều kiện cho bạn khám phá nhiều điều mới lạ hơn là chỉ chạy và bắn.

Đồ họa của EFTE chấp nhận được với thiết kế đơn giản và hiệu ứng ánh sáng khá bắt mắt. Dù yêu cầu cấu hình nhẹ nhưng lượng khung hình giảm nghiêm trọng khi bạn đi vào những khu vực có nước, khói và hơi ga. Mặc định, các thiết lập đồ họa được để ở mức cao nhất nên bạn cần chỉnh lại cho phù hợp. Phần lồng tiếng hơi tệ khi không khớp với biểu hiện của gương mặt nhân vật và chất giọng thiếu truyền cảm. Âm nhạc và hiệu ứng cháy nổ tạm được nhưng nếu đầu tư nhiều hơn nữa thì có lẽ EFTE đã được nhiều người đón nhận hơn.

Tất nhiên, EFTE không phải là một game hành động bắn súng xuất sắc nhưng nó vẫn là một sự lựa chọn đáng cân nhắc trong trường hợp bạn cần một tựa game để giết thời gian và không thể kham nổi những "sát thủ phần cứng" như Crysis hay Far Cry...

KIM PHUONG

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

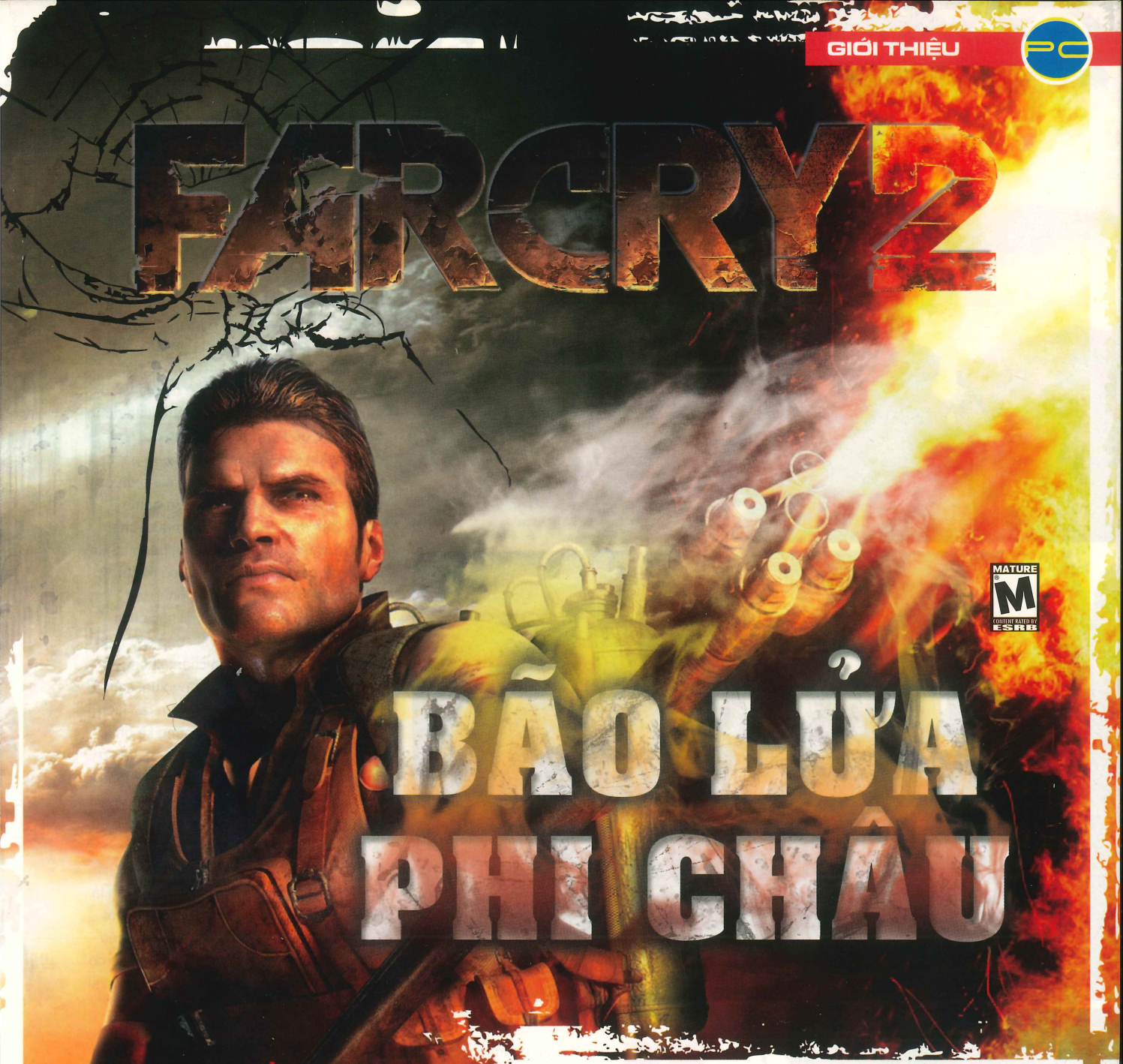
ƯU

- Các nhiệm vụ về sau có chiều sâu.
- Đấu trùm gay cấn.

KHUYẾT

- Tương tác kém hấp dẫn. Cốt truyện lỗi thời.
- Lồng tiếng không thuyết phục.

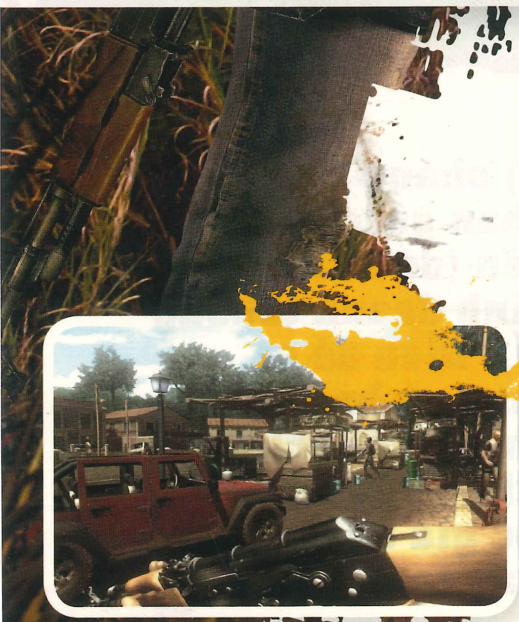
FARCRY2



BÃO LỬA PHI CHÂU

Far Cry 2 (FC2) chẳng có gì liên quan đến bản gốc Far Cry ngoại trừ cái tên (do Ubisoft giữ quyền kinh doanh thương hiệu Far Cry). Điều đó có nghĩa là không có hòn đảo nhiệt đới, không có Jack Carver, mà thay vào đó có mặt một quốc gia châu Phi vô danh đang xảy ra nội chiến.

FAR CRY 2			
PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH	
Ubisoft		TỐI THIỂU	THỬ NGHIỆM
PHÁT TRIỂN	CPU	P4 3,2GHz	AMD Phenom 9950
Ubisoft Montreal	RAM	1GB	2GB
THỂ LOẠI	VGA	256 NVIDIA 6800/ATI X1650 (hỗ trợ Shader Model 3.0)	1GB Force3D HD4870 X2 (CrossFire)
Hành động			
NGÀY PHÁT HÀNH 21/10/2008			
DUNG LƯỢNG 1 DVD	HDD	6GB	
ESRB Mature	OS	Windows XP/Vista	



Khi bắt đầu, người chơi chọn một nhân vật từ danh sách. Sự lựa chọn này sẽ không làm ảnh hưởng đến nội dung game vì nhân vật chẳng có biểu hiện hay cách ứng xử cụ thể. Kế đó, bạn sẽ được một người đàn ông chở đi tham quan một vòng. Ông ta là tay môi giới vũ khí cho cả UFLL và APR – hai thế lực mạnh nhất hiện tại. Thế là bạn đã đặt chân vào vùng chiến sự.

Cốt truyện trong FC2 rất mập mờ. Chỉ đơn giản là nhân vật chính có mặt trong một quốc gia vô danh ở châu Phi với vai trò là một tay lính đánh thuê. Thật khó để biết mục đích thực hiện nhiệm vụ trong FC2 là gì bởi cốt truyện cốt truyện rất mập mờ. Người chơi vẫn chỉ biết hoàn thành các đơn hàng cho 2 thế lực UFLL và APR. Bạn có thể nhận nhiệm vụ từ cả 2 phe này ngoài một số nhiệm vụ chính quyết định mấu chốt của cốt truyện. Nhưng ảnh hưởng của chúng chỉ là thể hiện sự lựa chọn của người chơi.

Môi trường sống hoang dã của châu Phi dễ dẫn đến nhiều căn bệnh nguy hiểm. Sốt rét là một trong số được hiện thực hóa trong FC2. Bạn sẽ phải cần dùng đến thuốc để ngăn chặn những đợt lên cơn. Và khi không còn thuốc? Bạn phải thực hiện một số nhiệm vụ để kiếm thuốc từ các phần thưởng. Là một tựa game hoàn toàn mới, FC2 yêu cầu người chơi nắm rõ những phương pháp trị bệnh, chữa thương theo đặc thù riêng để có thể bước đầu tồn tại trong môi trường phức tạp.

Kế đó, người chơi sẽ phải học cách chiến đấu để giúp nhân vật sống sót: luôn luôn cần nấp sau các vật chắn, không ngừng cảnh giác vì đối phương xuất hiện từ nhiều phía và những bụi cây rậm rạp luôn là nơi ẩn nấp lý tưởng cho những kẻ phục kích. Đối thủ còn có khả năng xuất hiện ở những khoảnh khắc mà người chơi không thể né tránh. Những sự kiện như thế này rất hay gây ra những tình cảnh dở khóc dở cười nhưng nếu nắm bắt được cách thích ứng với chúng thì bạn sẽ cảm thấy dễ chịu hơn. Như vậy, save game thường xuyên là giải pháp tốt nhất để tránh phải đi lại một đoạn dài. Mặt khác, do các màn chơi đều được đặt trong bối cảnh rộng lớn nên xe cộ là giải pháp giúp nhân vật di chuyển nhanh đến điểm tập kết.

Cuộc chơi sẽ trở nên thú vị hơn khi người chơi muốn gia tăng sức mạnh cho nhân vật, bắt đầu tìm hiểu tính năng mở khóa các loại vũ khí mới như súng ngắm, súng phun lửa, các thiết bị kích nổ... cùng một số yếu tố hữu ích khác như khả năng nâng cấp độ chính xác của vũ khí hoặc trang bị tính năng ngụy trang của áo giáp nhằm hạn chế sự phát hiện của đối phương. Chính những nhiệm vụ sẽ cung cấp thù lao để người chơi thực hiện các nâng cấp nói trên. Ngoài ra, bạn cũng có thể mua vũ khí mới từ một nhà cung cấp khi giúp họ triệt tiêu đối thủ cạnh tranh bằng vũ lực. Đôi khi những nhiệm vụ như thế này sẽ khiến bạn có cảm giác rằng chúng cứ lặp đi lặp lại. Bản thân tuyến nhiệm vụ chính cũng đi theo mô-tuýp đến điểm A để giải cứu con tin hoặc lấy cặp chứa tài liệu. Và đón chờ ở những khu

vực ấy lúc nào cũng dày đặc những toán quân của đối phương. Có thể bạn không cần phải hạ hết chúng vì đôi lúc chỉ cần gây náo loạn (bằng một phát tên lửa RPG chẳng hạn) để có đủ thời gian thực thi nhiệm vụ rồi tẩu thoát. Nhưng hỏa lực của đối phương nhiều lúc khiến bạn phải e dè. Kiểu chơi như thế một phần giống với GTA series – khi mà nhân vật chính nhiều lúc phải chạy trối chết để bảo toàn tính mạng, không thể "làm cỏ" bằng cách hạ lần lượt từng tên địch được.

Sự tự do của game thể hiện ở nhiều yếu tố khác nhau, trong đó có thể kể đến địa hình, thời tiết hay thời gian thực hiện nhiệm vụ. Ví dụ, nếu ban ngày căn cứ địch canh gác quá chặt khó có thể lọt qua hàng rào bảo vệ, người chơi có thể hẹn giờ báo thức rồi đi ngủ, chờ đêm đến mới xâm nhập mục tiêu để đảm bảo bí mật và an toàn hơn. Đây là một đặc điểm rất hay của FC2 mà một số tựa game xây dựng thời gian động như S.T.A.L.K.E.R chưa thực hiện được (người chơi phải chạy lung tung, save thường xuyên đợi đến khoảnh khắc mà mình mong muốn). Cùng với lượng vũ khí đa dạng, bạn có thể lập nhiều phương án khác nhau để thực hiện nhiệm vụ nếu đã nghiên cứu địa hình thật kỹ lưỡng. Thay vì liều mạng đột nhập căn cứ địch, bạn có thể dùng súng phun lửa đốt cháy cỏ khô, tạo ra những làn khói đen dày đặc che mắt đối thủ, rồi lẻn vào giải cứu con tin. Hoặc nếu chán cầm súng tỉa từng tên, bạn có thể nã đạn pháo vào cứ điểm của địch rồi sau đó tiến hành đột kích.

Đôi lúc người chơi còn kết thêm một số nhân vật đồng minh. Một mặt, họ thường gây khó khăn cho bạn khi yêu cầu cứu thoát khỏi vòng vây của bọn sát nhân, mặt khác chính họ cũng có thể mở ra một hướng đi mới liên quan đến nhiệm vụ hiện tại. Ví dụ thay vì lên kế hoạch tấn công một gã ở sân bay, người chơi có thể lấy trộm một món đồ trong ngôi nhà được bảo vệ nghiêm ngặt của hắn là đủ. Thỉnh thoảng, chính những nhân vật đồng minh này sẽ cứu bạn một mạng nếu chẳng may nhân vật gục ngã sau một loạt đạn thâm hiểm.

Đồ họa trong FC2 quả thật rất tuyệt vời đối với một tựa game bắn súng FPS "đời mới" trên PC. Mô hình nhân vật được xây dựng khá tốt. Môi trường được mô tả chi tiết, có hơi thở tự nhiên dù bạn bước vào một thung lũng hoặc đặt chân vào sa mạc. Các hiệu ứng đổ bóng và kết cấu chung rất chi tiết và nhìn rất thực. Nhưng tính vật lý trong game dường như không giống thật cho lắm, ví dụ trong trường hợp mà người viết bắt gặp, có thể dễ chiếc xe hơi xuyên qua một thân cây. Âm thanh là một trong những thành phần tạo nên sức mạnh cho FC2 như tiếng sột soạt của cỏ cây, tiếng chim muông hoang dã. Các cuộc trò chuyện giúp người chơi nắm rõ những gì mình phải thực hiện nhưng cách lồng tiếng chưa được chăm chút kỹ lưỡng.

Nếu chọn chơi FC2, bạn sẽ mất chừng 20 giờ để hoàn thành phần chơi đơn. Đó là khoảng thời gian thú vị vì được khám phá một thế giới mở và đo lường sức mạnh của engine mới Dunia cùng tham vọng về các trò chơi FPS của Ubisoft.

LÝ DƯƠNG

ƯU:
- Thời gian chơi nhiều.
- Môi trường mở, đa dạng.

KHUYẾT:
- Các nhiệm vụ trùng lắp, lặp đi lặp lại.

TRÒ CHƠI TÂM LINH

PENUMBRA BLACK PLAGUE

Năm ngoái, nhiều fan của thể loại kinh dị, giải đố đã tìm được niềm hứng thú với Penumbra: Overture, sau đó là Penumbra: Black Plague – một dòng game thể hiện qua góc nhìn người thứ nhất, sử dụng engine vật lý để tạo ra các thách thức, pha trộn một số câu đố kết hợp đồ vật. Bên cạnh đó, những yếu tố mang lại sự thành công cho game còn có cách sử dụng quái vật quyền năng, cộng thêm hiệu quả từ tiếng động, cảnh môi trường đổ nát để tạo sự thách đố kinh khiếp.

Xuôi theo cốt truyện phiên bản Black Plague, chàng trai Philip LaFresque tiếp tục tìm kiếm dấu vết của cha mình bỗng dưng mất tích ở một trung tâm nghiên cứu hẻo lánh đóng tại Bắc Cực - nơi dấy lên nhiều giả thuyết khiếp người. Thật không may, trong quá trình tìm kiếm anh bị đánh ngất đi, khi tỉnh dậy thì thấy mình đang ở trong một căn phòng lạ hoắc, không ngờ bản thân lại trở thành tù nhân của một nhà khoa học điên. Thế là trong Penumbra: Requiem, Philip phải tìm cách thoát khỏi chốn địa ngục trần gian.

Cách chơi của Requiem tương tự một trò FPS: di chuyển bằng các phím WSAD, nhảy bằng Space Bar, cùng các hành động khác như chạy, bật đèn pin (flashlight), mở hòm đồ... và tương tác với môi trường bằng chuột. Để hoàn thành màn chơi, người chơi cần phải vượt qua một cánh cửa (đòi hỏi hoạt bằng một lượng "khóa" nhất định). Đáng tiếc là nhiệm vụ "sưu tập chìa khóa" ở mỗi màn chơi nhanh chóng trở nên nhàm chán, hầu như không có câu đố kết hợp đồ vật trong kho chứa đồ mang tính thách thức đáng kể.

Requiem không giống như phiên bản tiền nhiệm, cũng không thật sự giống một kẻ kế thừa dù bản thân nó là một bản mở rộng. Các cảnh kinh dị và hàng loạt câu đố (đáng kể nhất là loại câu đố áp dụng tính vật lý) không còn đa dạng, khiến kịch bản game trở nên trừu tượng hơn, môi trường xung quanh mang dáng vẻ kỳ quái hơn. Một điểm lạ là phiên bản này không có đối thủ. Ở mỗi màn chơi thử thách đều là do nhân vật tương tác với môi trường, vì vậy tính nguy hiểm chủ yếu là ở các tai nạn bất ngờ (ngã hoặc chết đuối chẳng hạn). Tương tác với môi trường làm người chơi trở nên năng động, nhưng không có đối thủ lại khiến game thiếu hẳn tính dồn dập. Bởi vậy, thách thức mà game đặt ra có thể dễ dàng vượt qua nếu người chơi có kỹ năng điều khiển tốt cùng giác quan nhạy bén.

Engine vật lý tiếp tục được sử dụng như một công cụ chính dù nó không còn là yếu tố chủ chốt cho các câu đố như phiên bản trước. Môi trường 3D nhìn khá đơn giản, cấu trúc các công trình có vẻ yếu đi bởi sự trừu tượng trong phần chơi này nhưng vẫn tạo ra được bầu không khí tâm linh với các tàn tích cổ, vẻ hoang vu của Bắc Cực, các phòng thí nghiệm bị bỏ hoang..., tương tự như trong Black Plague nhưng có phần kỳ quái hơn. Ánh sáng và những hiệu ứng đặc biệt vẫn rất ấn tượng. Âm nhạc lại mang đến cảm giác rờn rợn khá. Dù sao đi nữa, Penumbra: Requiem không gây nhiều thất vọng, đáng để chơi.

KHUONG TUYẾT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

PENUMBRA: REQUIEM	
PHÁT HÀNH	Paradox Interactive
PHÁT TRIỂN	Frictional Games
THỂ LOẠI	Kinh dị
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	27/8/2008
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	1 CD (cần cài sẵn Penumbra: Black Plague)
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1.5GHz, RAM 512MB, VGA 1ATI Radeon 8500/ NVIDIA GeForce 3 (không hỗ trợ GeForce4MX), HDD 2GB, Windows 2000/XP

ƯU

- Thiên về tương tác với môi trường
- Đồ họa tạo cảm giác bí ẩn, đe dọa

KHUYẾT

- Thiếu quái vật làm giảm hứng thú
- Tính thực tế sụt giảm

NIKOPOL BÍ MẬT VĨNH HẰNG

SECRETS OF THE IMMORTALS

Nikopol: Secrets of the Immortals (NSI) là một trong những nỗ lực sáng tạo kết hợp giữa White Birds Productions (studio được thành lập bởi Benoit Sokal và được biết đến qua siêu phẩm Syberia lừng danh) và Enki Bilal, tác giả của bộ ba cuốn tiểu thuyết nổi tiếng của Pháp cũng có tiêu đề Nikopol. Đây cũng là phiên bản đầu tiên trong triều đại Nikopol Bilal được phóng tác thành trò chơi điện tử.

Game kể về tay họa sĩ nghèo tên là Alcide Nikopol sống ở Paris. Cuộc sống của anh ta bị xáo trộn khi người cha mất tích đã lâu đột nhiên xuất hiện cùng những vị thần Ai Cập cổ đại. Phần lớn thời gian chơi, mục đích của Alcide là giúp đỡ cha mình – người chứa đựng nhiều bí ẩn còn hơn cả anh ta. Trong khi đó, nhiệm vụ chính của bạn là luôn nắm vững diễn biến cốt truyện để không bị lạc hướng đồng thời tìm đúng nơi cần đến, bởi game thử thách trí nhớ của bạn rất nhiều, hơn cả việc tìm tòi các chi tiết mới.

Hầu hết các câu đố dành cho người chơi đều có nét đặc thù của thể loại phiêu lưu, chẳng hạn nhân vật sẽ tương tác với các đối tượng xung quanh và giải đố với sự trợ giúp đắc lực của kho chứa đồ. Ngoài ra còn có thêm một số mini-game xuất hiện dựa theo sự kết hợp vật dụng mà bạn đã thực hiện, hoặc do mối tương quan với thông tin mà người chơi vừa thu nhận được. Phạm vi đố trải khá rộng, thường đòi hỏi phải giải quyết câu đố trong một khoảng thời gian nhất định, ngoài ra còn có một số câu đố liên quan tới việc thu thập đồ vật. Khi hoàn tất, người chơi có thêm nhiều thông tin bổ sung vào chuỗi sự kiện đang có, tất nhiên, sự thách thức lúc nào cũng đi đôi với những phần thưởng có giá trị. Nếu lỡ bỏ qua một số tình tiết nào đó, bạn có thể sẽ phải quay trở lại điểm xuất phát trước, hoặc lùng sục mọi ngõ ngách của màn chơi để có thể nắm được mình cần thực hiện gì tiếp theo, bởi ở mỗi khu vực đều chứa một số chi tiết nhất định nhằm cung cấp các thông tin cần thiết.

Những điểm đáng chú ý có thể kể đến trong NSI là phong cách thiết kế và giao diện của trò chơi. Môi trường trong game mang tính động cao, thể hiện các khung cảnh rộng lớn, đẹp mắt thu hút sự chú ý của người chơi trước khi tập trung vào vấn đề giải đố. Trò chơi sử dụng nhiều đoạn cắt cảnh đơn giản nhằm phân chia màn hình, ví dụ với một trang sách, giúp người chơi có thể tìm hiểu thêm về thế giới Nikopol từ việc đọc tin tức, nghe các bài tuyên truyền qua loa phóng thanh. Cách phối nhạc cũng giúp đẩy tâm trạng của người chơi lên cao.

Nikopol: Secrets of the Immortals thật thú vị để chơi và học hỏi về một thế giới đa dạng có nhiều sự thách thức. Với phong cách trò và nhấn quen thuộc được thể hiện bằng góc nhìn người thứ nhất, game được xem là một cửa ngõ hấp dẫn đưa bạn vào mảnh đất phiêu lưu huyền ảo.

KHOA TRẦN

ƯU

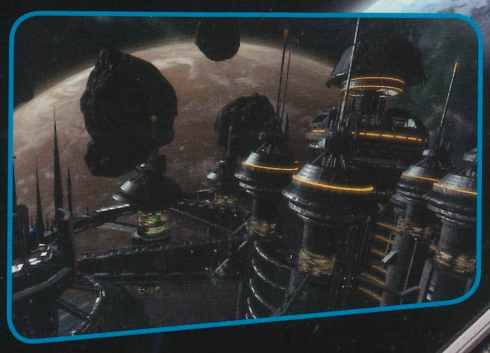
- Cốt truyện chi tiết.
- Nhiều dạng câu đố.

KHUYẾT

- Chứa quá nhiều cảnh hành động cho một game phiêu lưu

NIKOPOL: SECRETS OF THE IMMORTALS

PHÁT HÀNH	Got Game Entertainment
PHÁT TRIỂN	White Birds
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	20/9/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1.7GHz, RAM 512MB, VGA 128MB ATI Radeon 9600/NVIDIA 6 series, HDD 3GB, Windows XP/Vista



TERRAN CONFLICT
VŨ TRỤ XUNG ĐỘT

X³: Terran Conflict (XTC) là một phiên bản hoàn toàn mới cho những game thủ từng say mê dòng game mô phỏng về đề tài vũ trụ X³. Vẫn lấy các cuộc chiến trong không gian làm chủ đạo, phiên bản thứ 3 này được xây dựng trong tình hình xung đột giữa các hành tinh lên cực đỉnh. Khi bắt đầu game, người chơi vẫn có thể chọn cho mình những nhân vật hoàn toàn khác nhau về nghề nghiệp theo đuổi. Bên cạnh lối chơi tự do, XTC còn đưa người chơi theo nội dung chính của game thông qua viên phi công của lực lượng Terran.

Ngoài chế độ mô phỏng lái phi thuyền khá hấp dẫn, XTC còn lồng vào phong cách chơi hơi hướm của một game chiến thuật thời gian thực (RTS). Điều này sẽ khiến khá nhiều game thủ mới cảm thấy rối rắm và phức tạp. Nhưng các bạn đừng qua lo lắng, chỉ cần bỏ vài... giờ đồng hồ làm quen thì cảm giác ấy nhanh chóng sẽ tan biến. Tuy nhiên, vấn đề gây không ít khó khăn cho game thủ chính là hệ thống điều khiển.

So với phiên bản X³: Reunion trước đây, XTC được trau chuốt hơn về hình ảnh thể hiện. Qua từng chi tiết trong vũ trụ, bạn sẽ có cảm giác như đang sống thực sự trong thế giới đầy ắp những hành

tinh và phi thuyền. Ngoài việc chiến đấu chống lại các chủng tộc thuộc hành tinh khác, game thủ cũng cần phải liên tục thực hiện các chuyến buôn bán để kiếm tiền nâng cấp tàu cũng như vũ khí.

Điều khiển tàu vẫn mang phong cách truyền thống, ngoài các phím WASD giúp định hướng, người chơi cần phải khéo léo kết hợp các phím xung quanh và nhất là sử dụng chuột trong chiến đấu. Màn hình buồng lái được thể hiện rất đầy đủ, từ vận tốc, hệ thống phòng thủ, cho đến vị trí các tàu khác trong cùng không gian. Ngoài ra, người chơi còn có thể theo dõi hệ thống nhiệm vụ, bản đồ các hành tinh và những thông tin bổ ích khác từ thanh quản lý tàu nằm trong buồng lái.

Ngoài việc bám sát vào cốt truyện, người chơi cũng có thể "lượn lờ" khắp nơi để tìm thêm các nhiệm vụ phụ. Tiêu diệt mục tiêu, tấn công căn cứ, bảo kê các chuyến hàng... là những nhiệm vụ mà người chơi có thể kiếm được rất nhiều phần thưởng quý giá. Nói thì dễ nhưng làm thì không hề dễ dàng tí nào! Trí thông minh nhân tạo (AI) của các tàu đối phương giờ cũng đã được nhà sản xuất nâng lên một tầm mới. Nếu đi thành nhóm, chúng sẽ phối hợp rất ăn ý, khiến người chơi khó lòng mà tiêu diệt gọn gàng. Ngoài việc tấn công trực diện, chúng sẽ tản ra khắp nơi để đánh lạc hướng người chơi. Chỉ cần thiếu kiên nhẫn và tập trung, người chơi rất dễ dàng "gục ngã" dưới những tay súng ma mãnh này.

Nhìn chung, XTC đã phần nào thành công trong việc nối bước và đưa dòng game X³ lên một thứ bậc mới. Điểm hấp dẫn của game không chỉ nhắm vào các cuộc không chiến, mà chính là hệ thống giao thương phức tạp liên hành tinh. Bất kỳ game thủ nào yêu thích thể loại mô phỏng sẽ tìm thấy được những giây phút sảng khoái cùng XTC.

BIM BIM

X3: TERRAN CONFLICT

PHÁT HÀNH		CẤU HÌNH		
Deep Silver			TỐI THIỂU	ĐỀ NGHỊ
PHÁT TRIỂN		CPU	P4 2.0GHz	Intel Core 2 Duo 2.0GHz
Egosoft		RAM	1GB	3GB
THỂ LOẠI		VGA	256MB	256MB
Mô phỏng				
NGÀY PHÁT HÀNH	20/10/2008			
DUNG LƯỢNG	1 DVD	HDD	10GB	
ESRB	Teen	OS	Windows XP/Vista	

OPERATION MANIA
BÁC SĨ ĐA NĂNG

Chi phí đầu tư thấp và thu hồi vốn nhanh khiến các game đơn giản như Bejeweled, Feeding Frenzy... trong thời gian gần đây thu hút được rất nhiều sự chú ý từ các nhà phát hành, phát triển game. Một trong những ví dụ điển hình là Operation Mania (OM) tựa game do ông lớn EA đảm nhận vừa phát hành giữa tháng Tám qua.

Cách chơi của OM có khá nhiều điểm tương đồng của hai trò chơi nổi tiếng trước đây là Dinner Dash và Theme Hospital. Trong game, người chơi sẽ vào vai bác sĩ Humerus - người được giao nhiệm vụ điều hành và quản lý một trạm xá nhỏ tại vùng đất Heartland. Nhiệm vụ của người chơi là giải quyết công việc hằng ngày của ngài bác sĩ đáng kính là khám, chữa bệnh cho tất cả bệnh nhân đến đây.

Tuần tự khám và chữa bệnh cho các bệnh nhân trong OM cũng tương tự ngoài đời thực: đầu tiên bạn phải phát phiếu thứ tự cho người đến khám bệnh, sau đó tiến hành làm xét nghiệm, kê toa thuốc hoặc tiến hành phẫu thuật nếu tình trạng của bệnh nhân diễn biến xấu v.v... Đây cũng là điểm hay nhất của trò chơi. Sở dĩ được đánh giá là hay nhất là vì bạn sẽ giải quyết rất nhiều căn bệnh lạ (được hư cấu) vượt ngoài sức tưởng tượng, dĩ nhiên cách giải quyết các bệnh này cũng khác thường không kém. Ví dụ, với bệnh Butterfiles in the Stomach (Bướm trong bao tử), người chơi phải khéo léo dùng vợt bắt hết bướm trong bao tử của bệnh nhân mà không được phép chụp nhầm những quả táo xanh đang di chuyển chung với đàn bướm; hay với bệnh Wrench Back (Cờ-lê trong lưng) bạn phải quan sát và tìm cho được chiếc cờ-lê vốn nằm lẫn trong các chiếc hộp xuất hiện trên màn hình. Rất thú vị!

Ngoài những công việc đã đề cập ở trên, một yêu cầu quan trọng được đặt ra là bạn không được để bệnh nhân chờ đợi quá lâu. Nếu quá mức chịu đựng (thể hiện qua thanh biểu kế đặt trên đầu) họ sẽ liên tục phàn nàn và nặng hơn sẽ tự động rời bệnh xá. Điều này đồng nghĩa bạn sẽ mất đi một khoản thu không nhỏ để nâng cấp các trang thiết bị cao cấp cho bệnh xá để có thể giải quyết công việc được giao nhanh chóng hơn. Trong trường hợp không đạt được doanh thu đề ra (để bệnh nhân phàn nàn và bỏ đi quá nhiều) bạn phải chịu khó khởi động màn chơi lại từ đầu.

ƯU
- Cách chơi hấp dẫn.
- Đồ họa bắt mắt.

KHUYẾT
- Âm thanh mô phỏng và nhạc nền chưa được đầu tư kĩ.

Đồ họa của OM không quá cầu kỳ nhưng tạo được ấn tượng mạnh nhờ sử dụng màu sắc tươi tắn và đặc biệt là cách thiết kế nhân vật theo phong cách biếm họa rất sinh động. Âm thanh mô phỏng và chất lượng nhạc nền của game lại thể hiện khá nhạt và đơn điệu. Bù lại, cách chơi đơn giản, hấp dẫn sẽ giúp OM giữ chân game thủ trong khoảng thời gian dài.

HUY VŨ

OPERATION MANIA	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	EA Redwood Shores
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	12/8/2008
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 700MHz, RAM 512MB, VGA 32MB, Windows 2000/XP/Vista

GEARS OF WAR 2

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

THÀNH TRÌ CUỐI CÙNG

Cải tiến phần chơi đơn sâu sắc cùng hàng loạt bổ sung đáng giá ở phần chơi mạng, Gears of War 2 là phiên bản xuất sắc tiếp theo của trò chơi bắn súng đỉnh cao do Epic Games phát triển xuất hiện cuối năm 2006.

Có thể nói gì về Gears of War 2? Ngay từ khi được tuyên bố tại Hội nghị những nhà phát triển game GDC 2008, trò chơi đã đón nhận được sự kì vọng rất lớn của các fan từ phiên bản đầu tiên lẫn những game thủ yêu thích thể loại bắn súng nói chung. Được dựng từ bộ engine Unreal 3 nổi tiếng và được nâng cấp mới, Gears of War 2 (GOW2) luôn là chủ đề "nóng" tại các kỳ hội chợ và triển lãm game trước khi chính thức phát hành vào ngày 7/11 vừa qua. Đúng như những lời hứa hẹn, trò chơi được cải tiến ở tất cả khía cạnh, từ thể hiện cốt truyện, phần chơi đơn, hệ thống vũ khí, đồ họa và đặc biệt là mục chơi mạng cực kỳ sâu sắc và đa dạng. Phiên bản Gears of War đầu tiên là một "bệ phóng" khá vững chắc. Ở phiên bản này, lối chơi được thăng hoa thêm và tiến đến một đẳng cấp hoàn toàn mới.

GEARS OF WAR 2	
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Epic Games
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	7/11/2008
ESRB	Mature

CẢI TIẾN MỌI KHÍA CẠNH

Một trong những khuyết điểm của Gears of War 1 là cốt truyện thể hiện khá nhạt và không đóng vai trò lớn trong trò chơi. Ở GOW2, cốt truyện đã có nhiều nét khởi sắc hơn và xoáy sâu vào cuộc chiến giữa lực lượng COG (Coalition of Ordered Governments) và chủng loài Locust ở hành tinh Sera. Nhân vật chính Marcus Fenix và những đồng đội trong nhóm Delta Squad đã trở lại một lần nữa để ngăn chặn âm mưu của quân Locust, đánh sập căn cứ quân sự cuối cùng của loài người sau khi thả quả bom Lightmass vào lòng đất ở cuối phần 1. Không chỉ xoay quanh Marcus và những đồng đội quen thuộc, GOW2 còn giới thiệu đến người chơi một vài nhân vật mới như: Tai Kaliso, một anh chàng chiến binh quả cảm kiên cường:: Dizzy, một dân di cư gia nhập lực lượng COG để bảo vệ gia đình; Benjamin Carmine, người em ruột của Anthony Carmine, chiến binh đã hi sinh ở phần trước và cuối cùng là Maria, cô vợ hiền hậu của Dominic, đồng đội của Marcus trong nhóm Delta. Khác với người tiền nhiệm, những diễn biến trong GOW2 được dẫn dắt mạch lạc, khúc chiết và giải đáp khá nhiều những uẩn khúc mà phần một để lại. Những đoạn phim chuyển cảnh trong trò chơi cũng dài hơn và đậm chất điện ảnh giúp hiểu rõ cốt truyện và góp phần "gia nhiệt" cho những trận chiến sau đó.

Về cách chơi, trên cơ bản cơ cấu bắn súng của GOW2 vẫn tương tự bản cũ, nhưng một số yếu tố như vũ khí và chủng loại quái vật mới được thêm thắt khiến những cuộc chiến trong trò chơi trở nên hấp dẫn và gay cấn hơn rất nhiều. Giống như phần một, cơ cấu nấp, di chuyển và bắn từ phía sau lá chắn được áp dụng lại với GOW2 và vẫn tỏ ra cực kì hữu ích khi bạn bị số đông bao vây. Tiết tấu của những cuộc đối đầu giữa bạn và lính Locust diễn ra khá chậm, giằng co từng lá chắn và hiểm khi chiến đấu theo kiểu càn lướt sẽ đem lại thành công. Về hệ thống vũ khí, bạn sẽ "tái ngộ" khẩu súng cưa máy Lancer quen thuộc của phe COG và khẩu súng trường mới Hammerburst phiên bản 2 của phe Locust. Giống như phiên bản trước, Lancer có khả năng nhả đạn liên tục nhưng sức sát thương yếu, bên cạnh đó được trang bị lưỡi cưa máy lợi hại. Hammerburst II là khẩu súng trường mới của phe Locust, có thể bắn liên thanh, độ sát thương và chính xác cao nhưng bù lại tốc độ nhả đạn khá chậm. Đây là hai khẩu súng trường tiêu chuẩn trong trò chơi, nhưng đa phần người chơi sẽ lựa chọn Hammerburst nhiều hơn Lancer trong những màn chơi về sau do sức sát thương cao và khả năng nhắm xa.

Bộ sưu tập vũ khí sẽ không chỉ dừng lại ở Lancer và Hammerburst, góp mặt trong GOW2 còn có thêm những khẩu súng đặc biệt và các phụ kiện chiến đấu. Đầu tiên là khẩu súng máy Mulcher có tác dụng như một minigun có thể nhả ra hàng loạt đạn cùng lúc, và đây vốn là vũ khí của một loại lính to lớn trong game nắm giữ. Khẩu súng đặc biệt thứ hai là súng phun lửa, có tác dụng "dọn dẹp" trong những góc hẹp và cận chiến cực kì hiệu quả. Nếu muốn tấn công đối phương sau lá chắn, khẩu cối Mortar là lựa chọn thích hợp vì có khả năng tạo chùm lựu đạn từ trên cao ập xuống chỗ nấp. Ngoài ra, một phụ kiện mang tính phòng thủ trong trò chơi là tấm khiên của Locust, có khả năng ngăn chặn hầu hết những loại đạn của đối phương hoặc cắm xuống đất để tạo một lá chắn độc lập. Sử dụng chung với tấm khiên là những khẩu súng lục, bao gồm ba loại là bán tự động, magnum 6 viên và tiểu liên. Khi sử dụng khiên cũng như các loại vũ khí to lớn đặc biệt kể trên, bạn sẽ di chuyển chậm và khó xoay trở hơn. Tuy nhiên, cái giá phải trả cho việc này không đáng kể so với những thuận lợi mà chúng mang lại. Sự đa dạng trong vũ khí ở GOW2 cũng giúp trò chơi hấp dẫn hơn rất nhiều.

Về lực lượng Locust, bạn cũng sẽ dụng độ thêm những loài quái vật mới, đặc biệt là những phiên bản Locust khổng lồ như Boomer trang bị súng phóng lựu, dao chặt thịt, súng máy và súng phun lửa. Những trận chiến ở GOW2 có phần thử thách hơn

so với phần 1, do những loại quái vật to lớn này xuất hiện khá thường xuyên và với mật độ cao. Đặc biệt về sau, những nhóm lính Locust thường do một đội trưởng là Kantus chỉ huy, và tên này có khả năng hồi sinh những đồng đội bị thương khi chiến đấu. Những quái vật to lớn như "nhện khổng lồ" Reaver có người điều khiển luôn xuất hiện trong những nhiệm vụ cố thủ, hoặc sẵn sàng cản đường bạn đến mục tiêu. Ngoài Reaver, "quái vật xe tăng" Brumak vốn làm "nền" trong phiên bản trước đã xuất hiện trong GOW2 thách thức người chơi khi gặp những nhiệm vụ hộ tống. Với những quái vật dạng này, tính chiến thuật và hỏa lực mạnh là hai phương pháp khả dĩ nhất để đối đầu.

Nếu như ở phần 1 đa số những cuộc chiến đều diễn ra trên bộ thì ở phần 2, bạn sẽ có cơ hội chiến đấu trên những phương tiện di chuyển nhiều hơn. Tuy chỉ là những phân đoạn dựng sẵn, không khí chiến đấu trên những phương tiện như xe tải Derrick và xe tăng Centaur luôn có sự căng thẳng đặc biệt khi bạn khá bị động và phải dựa vào kỹ năng bắn súng của mình là chính. Ngoài những phương tiện của phe COG, trong GOW2 bạn còn có thể "chạm tay" đến những phương tiện riêng của phe Locust như tàu bay Reaver và cả điều khiển quái vật khổng lồ Brumak đánh phá căn cứ của Locust sâu trong lòng đất. Về điểm này, GOW2 đã "ăn đứt" người tiền nhiệm về sự hoành tráng trong thiết kế lối chơi và những tình huống chiến đấu. Đa dạng và sâu sắc, những trận chiến trong trò chơi đưa bạn từ bất ngờ này đến bất ngờ khác, đồng thời giới thiệu tất cả các tính năng mới trong chiến đấu.

Về mặt đồ họa, GOW2 có những cải tiến về độ chi tiết vật thể, môi trường, hình mẫu nhân vật và hiệu ứng ánh sáng. Sự đa dạng của những màn chơi trong GOW2 cho phép Epic Games phô trương nhiều dạng môi trường khác nhau như: rừng thưa, mưa đá, băng tuyết và đặc biệt là lòng đất, căn cứ tối mật của Locust. Hiệu ứng cháy nổ, khói bụi cũng thể hiện xuất sắc giúp tạo bầu không khí gay cấn. Một hiệu ứng đẹp mắt nhưng cũng có phần bạo lực trong trò chơi là, khi đối thủ trúng bom hoặc các loại đạn lớn sẽ "thành tương" ngay lập tức. Tuy nhiên, cũng phải thừa nhận rằng đây là một trong những yếu tố tạo nên thương hiệu Gears of War và có sức thu hút đặc biệt đối với fan thể loại bắn súng.

Nhìn chung, đồ họa tuy không có sự đột phá như bản trước nhưng với quy mô lớn về môi trường cũng như lối chơi ở GOW2, những cải tiến trên là đáng ghi nhận và chứng tỏ engine Unreal 3 vẫn là nền tảng tuyệt vời nhất cho những game của Epic cũng như những game hành động bắn súng khác.

PHẦN CHƠI CO-OP VÀ ONLINE

Giống như bản đầu tiên, GOW2 được thiết kế với tiêu chí hỗ trợ tính năng co-op hai người ở phần chơi đơn ngay từ đầu. Tuy nhiên, tính năng "drop in/drop out" của người thứ hai được cải tiến cho phép trực tiếp tham gia vào diễn biến game mà không cần phải nạp lại check-point như bản cũ. Với tính năng co-op, GOW2 cũng đưa ra những phân đoạn nhỏ đòi hỏi phải có sự phối hợp giữa hai người chơi để thực hiện một mục tiêu nhất định, ví dụ như khởi động một công tắc hay điều khiển những tấm ván cho đồng đội di chuyển. Ngoài ra, GOW2 còn đưa ra mục chơi co-op mở rộng mới mang tên Horde, cho phép đến 5 người chơi cùng lúc chiến đấu chống lại hàng loạt những tiểu đội Locust trong một bản đồ tùy chọn. Đặc điểm của mục chơi Horde này là thử thách khả năng sinh tồn cũng như bảo vệ lẫn nhau giữa những người chơi trước làn sóng đối phương càng lúc càng mạnh và đông.

Phần chơi online của GOW2 có thêm những mục chơi mới là Wingman, Submission và Guardian. Wingman đề cao sự phối hợp hai người trong một đội để giành chiến thắng, Submission thì yêu cầu sự khéo léo bắt sống con tin trước đối phương trong khi Guardian là một phiên bản đặc biệt của hộ tống VIP, chỉ khác một điều là bạn không thể hồi sinh một khi thủ lĩnh của mình "chầu trời". Điểm đặc biệt cũng như đáng hoan nghênh nhất ở phần chơi online của GOW2 là hỗ trợ tính năng Bot, những đối thủ máy sẽ "giúp vui" cho bạn nếu như không có những người chơi khác tham gia.

LỜI KẾT

Gears of War 2 không những kế thừa những ưu điểm của bản cũ mà còn thêm thắt hàng loạt những cải tiến đưa dòng game này lên một tầm cao mới. Sự nâng cấp về bối cảnh cũng như cách chơi ở Gears of War 2 so với người tiền nhiệm khá rõ ràng. Cho dù trò chơi chỉ gói gọn trong 5 chương với trung bình 7 giờ chơi để hoàn thành, Gears of War 2 vẫn hấp dẫn và kịch tính trong từng giây phút mà bạn bỏ ra để trải nghiệm. Khuyết điểm nếu có của Gears of War 2 chỉ có thể là thời lượng khá ngắn và kết thúc một cách hụt hẫng, nhưng tính năng co-op cũng như online vẫn đủ sức lôi kéo người chơi ở lại sau khi hoàn thành phần chơi đơn. Đối với những fan của dòng game Gears of War lẫn game thủ đam mê thể loại bắn súng nói chung trên Xbox 360, Gears of War 2 là lựa chọn xứng đáng trong đợt "bão game" cuối năm 2008.

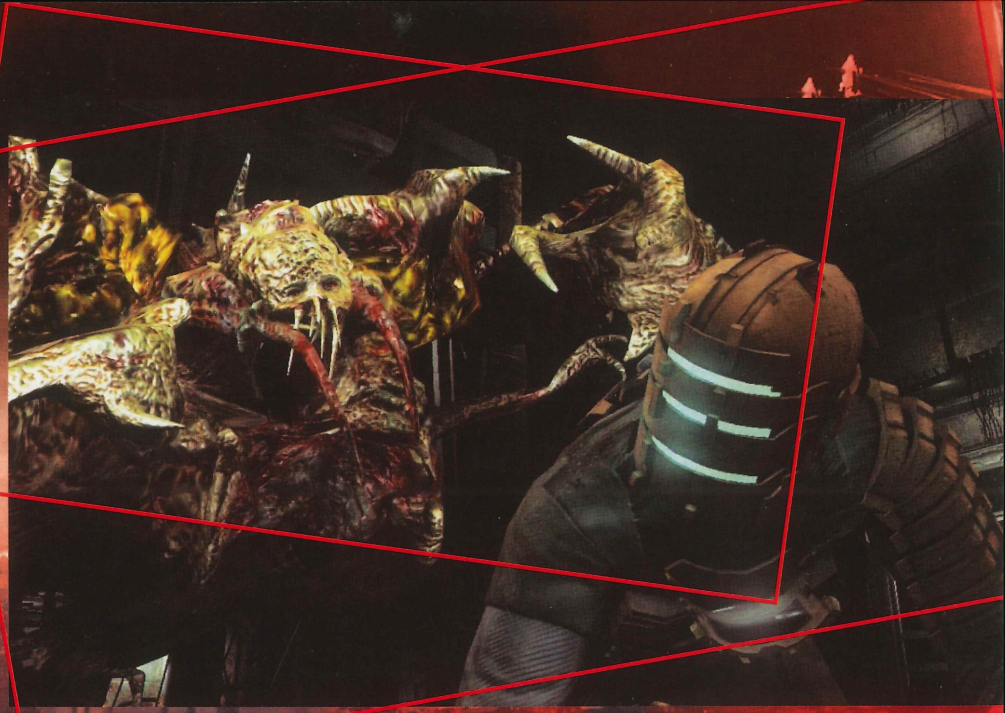
CẨM TÚ

ƯU

- Cốt truyện đầu tư công phu hơn.
- Cải tiến sâu sắc phần chơi đơn với sự xuất hiện của những phương tiện mới.
- Phần chơi co-op và mạng sáng tạo.
- Đồ họa đỉnh cao.

KHUYẾT

- Phần chơi đơn ngắn.
- Kết thúc có phần chóng vánh, không thỏa đáng.



Cách chơi đầy sức hút, chất lượng đồ họa rất xứng tầm next-gen, phần nghe ấn tượng, Dead Space tỏ ra rất sáng giá với tất cả các tín đồ yêu thích thể loại game kinh dị...

Mặc dù được chính ông lớn EA đổ tiền đầu tư và phát triển nhưng những tấm "screenshot" quá đỗi bình thường và những đoạn phim giới thiệu (trailer) thiếu sức thuyết phục nên ngay trước giờ phát hành, dù được chuyên gia thiết kế game tung hê " sẽ khiến fan của dòng game bắn súng kinh dị phải ngồi hàng giờ liền trên máy tính", Dead Space (DS) vẫn nhận được thái độ dửng dưng từ phía game thủ. Chỉ đến khi chính thức có mặt trên thị trường, những ánh mắt thiếu thiện cảm về trò chơi này trước đây mới thật sự thay đổi.

Sự cố ở ngân hà

Toàn bộ câu chuyện của DS xoay quanh chuyến phiêu lưu của Isaac Clarke - anh chàng kỹ sư làm việc trong lĩnh vực phi thuyền không gian thuộc tập đoàn Concordance Extraction Corporation (C.E.C), chuyên khai thác và vận hành các tàu khai thác quặng cỡ lớn hoạt động xuyên suốt dải ngân hà.

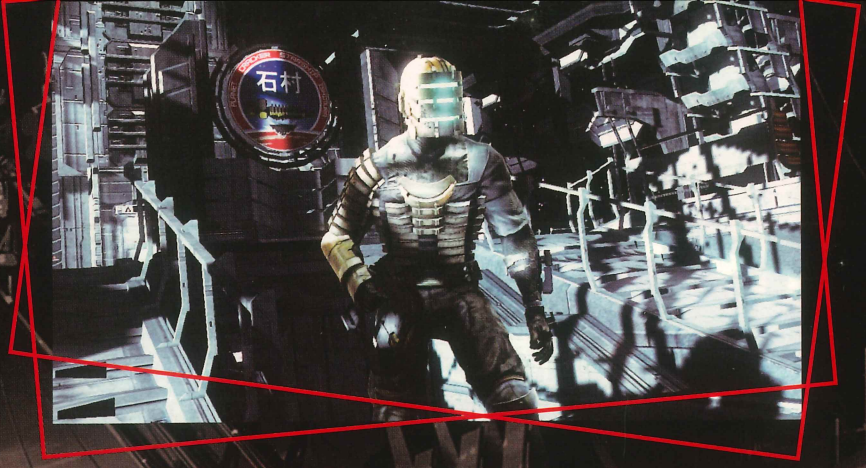
Câu chuyện bắt đầu khi C.E.C bất ngờ nhận được một cuộc gọi nặc danh từ USG Ishimura (Planet Cracker), một thế hệ tàu khai khác khổng lồ có khả năng làm cạn kiệt nguồn tài nguyên quặng quý hiếm từ một hành tinh nhỏ và hủy hoại hoàn toàn hành tinh đó. Ishimura được cho rằng đã gặp trục trặc về kỹ thuật nên C.E.C quyết định gửi Isaac cùng 4 kỹ sư khác của tập đoàn này đến nơi Ishimura đang mắc kẹt để giải quyết. Cùng lúc này, Isaac nhận được đoạn băng ghi lại diễn biến trên tàu do bạn gái cũ của anh Nicole Brennan gửi đến. Trớ trêu là Nicole cũng có mặt trên con tàu Ishimura này.

Đặt chân đến điểm hẹn nhóm kỹ sư của C.E.C sớm phát hiện ra sự cố của Ishimura có liên quan đến những sinh vật ngoài hành tinh hiếu chiến khi lần lượt các phi hành đoàn của USG Kellion - tàu không gian chở Isaac và các đồng nghiệp đều bị các sinh vật có tên Necromorph tàn sát một cách man rợ. Isaac, Kendra Daniels và Zach Hammond là những người sống sót, tuy nhiên đường về của họ trở nên khó khăn hơn bao giờ hết khi USG Kellion gặp sự cố nên đã bị phá hủy hoàn toàn...

Không Gian DEAD SPACE

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

DEAD SPACE	
PHÁT HÀNH	EA
PHÁT TRIỂN	EA Redwood Shores
THỂ LOẠI	Hành động phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	14/10/2008
ESRB	Mature
HỆ MÁY	Xbox 360 - PS3 - PC



ƯU

- Cách chơi cuốn hút.
- Hình âm thể hiện tốt.

KHUYẾT

- Nhiệm vụ lặp lại quá nhiều.
- Camera còn vài điểm bất hợp lý.

Cách chơi hấp dẫn

Do bị cách ly hoàn toàn với đồng đội ngay từ đầu trò chơi nên các game thủ phải sớm tự thân đối phó với bọn Necromorph kinh tởm. Đáng lo ngại là bọn sinh vật này không dễ dàng bị tổn thương bởi súng đạn và cách duy nhất để vô hiệu hoá là tách chúng ra khỏi cơ thể mà chúng sống ký sinh bằng "chân". Tất nhiên, đây chỉ là lý thuyết bởi quá trình thực hiện sẽ rất phức tạp, đặc biệt là sinh vật Necromorph này có trí thông minh "đáng nể". Chúng có thể giả chết chờ bạn đến gần để ra tay, lợi dụng những góc khuất trên con tàu để tấn công bất ngờ hoặc phục kích theo từng nhóm nhỏ khiến bạn lúng túng và mất kiểm soát. Tâm lý của người chơi luôn bị thách thức, căng thẳng bởi không biết những gì kế tiếp sẽ chào đón mình khi bước chân qua những hành lang chết chóc, ngột ngạt của con tàu.

Vay mượn một số yếu tố thành công của các đàn anh đi trước như là Resident Evil 4, Cold Fear qua góc nhìn thứ ba ngang vai và hệ thống vũ khí định hướng bằng laser nhưng DS cũng bổ sung những nét mới cho riêng mình mà cụ thể là giao diện được thiết kế rất trực quan. Thanh sức khỏe của Isaac được hợp vào bộ áo giáp phi hành mà anh đang mặc. Trong khi đó các đoạn video liên lạc, menu item, bản đồ... thay vì phải truy xuất qua màn hình riêng giờ đây được dựng hình 3D và có thể hiệu chỉnh góc độ tùy ý để người chơi quan sát dễ dàng. Mặt khác, để đơn giản hóa việc tìm đường, game cung cấp cho người chơi một thiết bị đặc biệt mà khi hoạt động nó sẽ chỉ dẫn thông qua các vệt sáng xuất hiện trên mặt đất.

Chất nhập vai cũng xuất hiện trong DS và bằng chứng là người chơi có thể tích góp tiền bạc từ đối phương để nâng cấp vũ khí và giáp trụ, chế tạo đồ, bổ sung đạn dược... qua các cửa hàng bán đồ tự động rải rác trong game. Vì thế, người chơi luôn ở trong trạng thái kích thích được lùng sục hết mọi ngõ ngách của con tàu nhằm bổ sung, trang bị những vũ khí hoặc bộ giáp chất lượng hơn nhằm đối phó hiệu quả với bọn sinh vật nguy hiểm. Bên cạnh đó, Isaac còn được bổ sung thêm những kĩ năng rất hấp dẫn như làm chậm thời gian, di chuyển đồ đạc từ xa để giải quyết các câu đố, cạm bẫy trong suốt chuyến phiêu lưu. Trong trường hợp cần thiết, bạn có thể dùng các kĩ năng hữu ích này để hỗ trợ cho chiến đấu. Cũng như vũ khí, giáp trụ, bạn hoàn toàn có thể nâng cấp các kĩ năng này để thời gian hiệu nghiệm, tầm ảnh hưởng của chúng phát triển thêm.

Tuy có cách chơi hấp dẫn nhưng DS vẫn vướng phải những hạt sạn đáng tiếc. Đầu tiên phải kể đến là góc quay camera khi Isaac thể hiện những chiêu kết liễu đối phương bằng chân vốn rất đẹp mắt nhưng lại được đặt quá khuất nên rất khó quan sát hết diễn biến. Hệ thống nhiệm vụ chưa thật đa dạng và lặp lại quá nhiều. Trong khi đó, đường đi trong game vốn đã quá ít mà lại được hỗ trợ bằng thiết bị dò đường quá hiệu quả nên chưa thực sự thách thức người chơi nhiều.

Nỗi sợ từ mắt, tai

Song hành với cách chơi đầy sức hút, DS còn chinh phục người chơi nhờ chất lượng đồ họa rất xứng tầm next-gen. Nghệ thuật phối cảnh, các hiệu ứng ánh sáng, chuyển động nhân vật, các hoạt cảnh... đều được tái hiện và xây dựng rất đẹp mắt. Phần "nghe" trong game cũng ấn tượng không kém nhờ đánh vào tâm lý người chơi bằng những tiếng loạt xoạt mỗi khi các sinh vật Necromorph lao vào cấu xé nạn nhân, hay tiếng la hét thất thanh của một phi hành đoàn xấu số vang ra từ một góc nào đó.

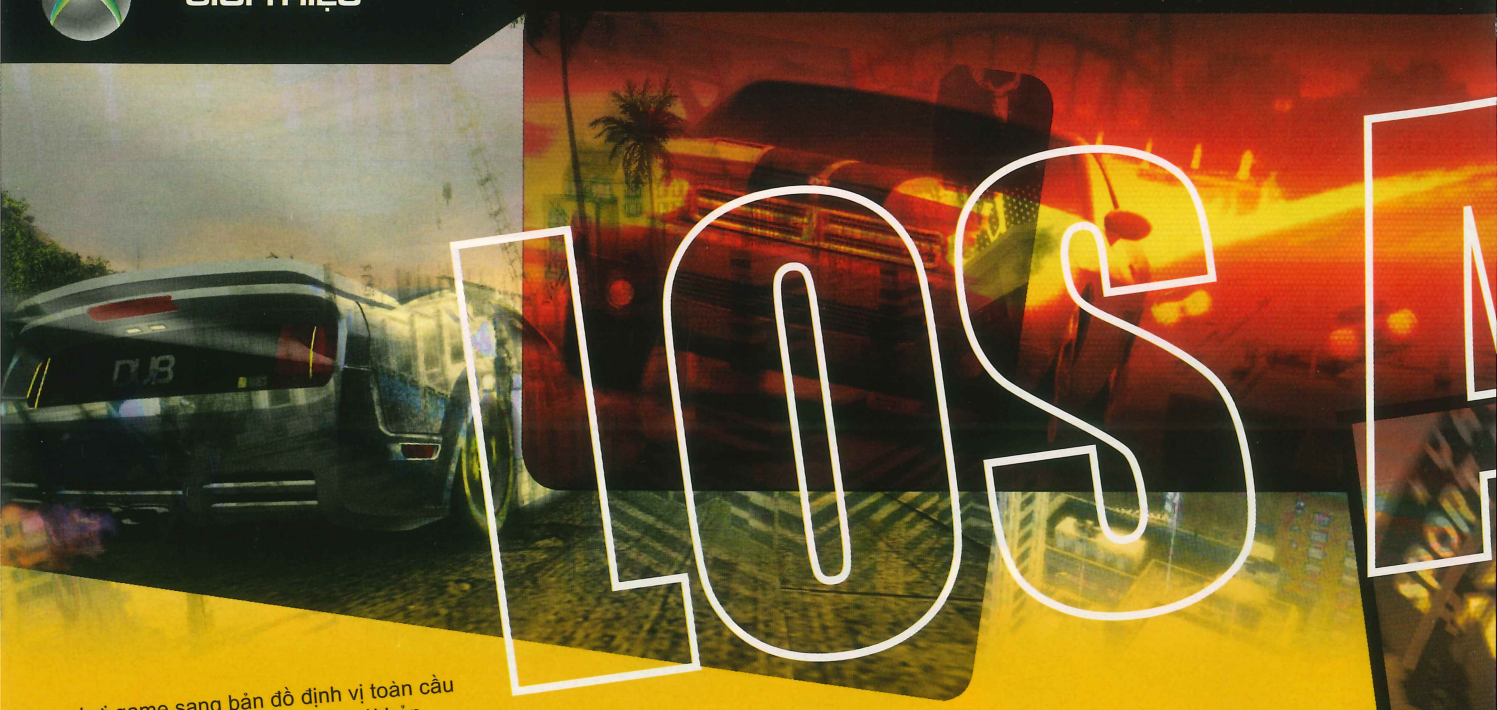
Trong khi màn trình diễn mới nhất của Silent Hill (Homecoming) tỏ ra quá mờ nhạt và các fan của Resident Evil phải chờ đợi đến tận năm sau mới có cơ hội thưởng thức phiên bản thứ năm thì sự xuất hiện của Dead Space lại tỏ ra rất sáng giá với tất cả tín đồ yêu thích thể loại game kinh dị.

MẠNH QUÂN

Quái xế MIDNIGHT CLUB 湾岸 LOS ANGELES

Không thay đổi nhiều về phong cách chơi nhưng Midnight Club: Los Angeles vẫn là một trò chơi đua xe rất hay với những cuộc tranh tài xuyên Los Angeles gay cấn, danh sách xe và khả năng tùy biến, nâng cấp phong phú, trên nền đồ họa và âm thanh chất lượng cao.

Ra đời từ năm 2000 cho đến nay, có thể nói dòng game đua xe Midnight Club của Rockstar San Diego đã trở thành địch thủ đáng gờm nhất của dòng game Need For Speed thuộc EA. Đặc biệt khi Need For Speed tung ra loạt game Underground thì sự cạnh tranh trở nên quyết liệt khi cả hai đều khai thác đề tài đua xe đường phố. Tuy không tung ra thị trường ào ạt các phiên bản, mỗi năm một game như Need For Speed, dòng Midnight Club cho đến năm nay mới giới thiệu phiên bản thứ 4, mang tên Midnight Club: Los Angeles (MCLA).



LOS

chơi game sang bản đồ định vị toàn cầu (GPS) nhìn từ trên cao. Phải nói bản đồ thành phố là một trong những thành công lớn về mặt kỹ thuật trong MCLA, bạn có thể chuyển trực tiếp góc nhìn từ dưới đường phố khi đua xe lên thẳng trên không trung. Nói rõ hơn, bản đồ của game trông rất giống bộ công cụ Google Earth nổi tiếng, thể hiện những hình ảnh thật, chứ không phải một hình vẽ lại như hầu hết các game khác. Việc di chuyển góc nhìn được game thể hiện rất trơn tru và các khoảng ngừng để nạp game trước các chặng đua không đáng kể đến mức hầu như chẳng nhận ra. Tuy nhiên, do mô tả hình ảnh thật của các tuyến đường với nhiều chi tiết nên bản đồ có thể khiến bạn hơi rối mắt, khó phân biệt rõ đường nào với đường nào khi đua xe.

Gian nan khẳng định tài năng

Bạn tham gia trò chơi trong vai trò là một tay đua vô danh muốn xây dựng danh tiếng của mình trong giới đua xe "ngầm" tại thành phố Los Angeles. Tài sản ban đầu là chiếc xe "bèo", bạn phải liên lạc, thách đấu với các tay đua khác trong thành phố, từ đó kiếm tiền để mua sắm, nâng cấp xe cũng như điểm danh vọng để mở ra những phụ tùng, xe cộ tốt hơn. Các nhiệm vụ được đặt rải rác khắp thành phố và muốn tham gia, bạn phải tự mình chạy đến đó, đến gần xe đối thủ, "nhá" đèn thách đấu để tham gia sự kiện. Đặc biệt, nhiều sự kiện còn đòi hỏi bạn cùng đối thủ đua tài và tuy người về nhất không được thưởng tiền nhưng sẽ được gia tăng điểm danh vọng.

Các cuộc đua trong MCLA khá quen thuộc. Đó có thể là các kiểu đua theo thứ tự các điểm checkpoint để về đích, hoặc đua từ điểm A đến điểm B theo bất kỳ lộ trình nào, hay đua trong khoảng thời gian hạn định hay các sự kiện lớn bao gồm nhiều chặng đua khác nhau. Nói chung, nếu bạn đã quen thuộc với thể loại đua xe thì những thể loại trong MCLA không mấy xa lạ và có thể "nhập cuộc" ngay.

Dù nội dung các cuộc đua khá đơn giản nhưng để thắng được chúng là cả một thử thách lớn đối với bất kỳ game thủ nào. Có thể nói, MCLA là một trong những game đua xe... khó nhất từ trước đến nay. Cái khó không nằm trong cách lái xe, mà là làm thế nào để thắng được các chặng đua. Tại sao lại khó? Trong hầu hết các cuộc đua, bạn đều phải đối đầu với những đối thủ máy rất khó chịu: lái xe thì như bay còn kỹ năng bo cua, lạng lách tránh chướng ngại vật thì... siêu hạng.

Còn với người chơi, do là đua xe đường phố, không bó hẹp đường đua nên bạn sẽ thấy mình thường xuyên phải "đạp lút ga" để đuổi kịp đối thủ, vừa tham khảo bản đồ tìm chặng đường thích hợp, vừa phải căng mắt trông chừng các chướng ngại vật như góc cua, các dải phân cách hay các xe lưu thông trên đường... Chỉ cần va chạm nhẹ các chướng ngại vật là bạn sẽ thấy "ác mộng" ngay: nhẹ thì thì bị chệch đường, nặng thì cả chiếc xe bị tung lên rồi quay vòng... Với kỹ năng quá cao của các đối thủ, chỉ cần 1, 2 lần phạm sai

lầm, đặc biệt nửa sau chặng đua, gần như cầm chắc bạn sẽ... ngửi khói. Có thể một số game thủ kỳ cựu sẽ cảm thấy thích thú với sự thử thách cao này nhưng thiết nghĩ với game mang phong cách Arcade dễ chơi như MCLA mà thiết lập độ khó cao chỉ khiến fan của thể loại này "hứng thú thì ít, ức chế thì nhiều"!

"Chiến mã" đa dạng, nâng cấp phong phú

Ngoài độ khó đến mức bực mình, rất may hầu hết các yếu tố khác trong lối chơi đều được MCLA thể hiện rất tốt. Cũng như những phần trước, game quy tụ cả xe hơi và xe môtô cho bạn lựa chọn, đương nhiên xe hơi chiếm số lượng áp đảo còn môtô chỉ có một vài nhãn hiệu như Ducati hay Kawasaki. Về phần xe hơi, có hơn 40 chiếc được chia thành 4 loại chính: xe "độ (Tuner) như Audi RS4, Nissan Skyline GT-R, Mitsubishi Lancer Evolution IX hay Mazda RX8; xe "cơ bắp" phong cách Mỹ (Muscle) có các đại diện Chevrolet Camaro, Dodge Challenger hay Ford Mustang GT; siêu xe thể thao (Exotic) gồm có những "đại gia" Aston Martin V8 Vantage, Lamborghini Murcielago hay Saleen S7; đặc biệt, MCLA còn đem vào cả dòng xe hạng sang (Luxury) với các tên tuổi lừng danh như Chrysler 300C, Mercedes-Benz S600.

Không chỉ danh sách xe đa dạng, mà các tùy chọn nâng cấp, "mông má" xe pháo cũng được thể hiện rất đa dạng. Bạn có thể tùy biến chiếc "xế" ở mọi chi tiết từ máy móc, giảm xóc, ống xả, thắng, lốp xe cho đến thân xe, đèn, cản, và cả nội thất. Đương nhiên không thể thiếu các tùy chọn "trang điểm" như dán đề-can hay sơn phết xe. Các trang thiết bị nâng cấp đa dạng, phong phú, cùng khả năng xoay chuyển camera dễ dàng đến mọi góc độ, phóng to thu nhỏ tùy thích nên chắc chắn phần độ xe của MCLA sẽ luôn khiến bạn phấn khích và hăm hở thể nghiệm "con mắt nghệ thuật" của mình.

Như đã nói, gần như không thể tìm được điểm nào đáng chê trách về đồ họa của game. Từ những chiếc xe đua cho đến thành phố Los Angeles đều được thể hiện rất đẹp, rất chi tiết và rất giống thật. Về góc camera, game cung cấp đến 5 loại góc nhìn khác nhau, trong đó có cả góc nhìn từ trong buồng lái mang lại cảm giác lái xe rất thực. Phần âm thanh cũng rất xuất sắc khi tiếng động cơ từng chiếc xe rất khác nhau, đầy dũng mãnh và phấn khích. Xen lẫn vào đó là những bản nhạc nền theo phong cách hip-hop hoặc rock đã góp phần đáng kể làm tăng tính sôi động.

Dù không thay đổi nhiều về phong cách chơi, nhưng vẫn có thể khẳng định MCLA là một trò chơi đua xe rất hay với những cuộc đua xuyên Los Angeles gay cấn, danh sách xe và khả năng tùy biến, nâng cấp phong phú, trên nền đồ họa và âm thanh chất lượng cao. Quả thực nếu hãng phát triển chăm chút hơn, giảm bớt đi độ khó thì chắc chắn MCLA sẽ trở thành tựa game đua xe tuyệt vời mà bất kỳ game thủ mê tốc độ nào cũng không thể bỏ qua.

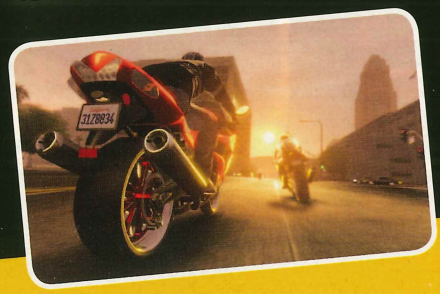
NGỌC CHÂU

ƯU

- Phong cách đua xe tự do đầy phấn khích
- Thành phố Los Angeles rất đẹp và giống thật
- Đồ họa và âm thanh đều xuất sắc
- Xe cộ đa dạng, nâng cấp phong phú

KHUYẾT

- Độ khó cao "bất công" với người chơi
- Bản đồ GPS hơi rối mắt



FALLOUT 3

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

HÀNH TRÌNH TRÊN VÙNG ĐẤT CHẾT

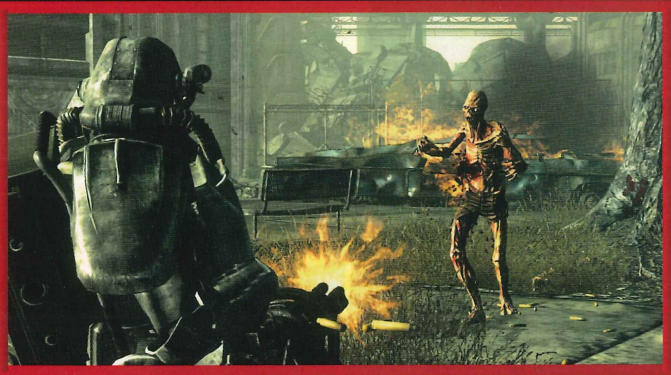
Độc đáo, sáng tạo, Bethesda đã thành công khi khéo léo lồng ghép sở trường của mình trên cơ sở tôn trọng những giá trị vốn có của dòng game từ những phiên bản đầu, mang lại cho bạn một Fallout 3 vừa thân quen vừa mới lạ, kích thích tột cùng sự hứng thú...

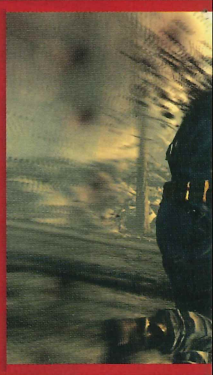
Sau 10 năm vắng bóng, một trong những huyền thoại của thể loại nhập vai, dòng game Fallout đã tái ngộ các fan với phiên bản thứ 3. Tuy nhiên lần này đảm trách việc phát triển không còn là đội ngũ tại hãng phát triển Black Isle lừng danh năm xưa (nay đã không còn) mà là một tên tuổi khác, cũng nổi tiếng không kém là Bethesda Softworks, tác giả loạt game The Elder Scrolls, từng vang danh với phiên bản Oblivion, vốn được xem là một trong những game nhập vai hay nhất năm 2006.

Dấn thân vào thế giới hiểm nguy

Một trong những nhân tố giúp loạt game Fallout đi vào lòng người hâm mộ chính là bối cảnh hậu chiến tranh hạt nhân rất độc đáo. Với đề tài giả tưởng, dòng game giả định vào năm 2077, một cuộc chiến tranh hạt nhân sẽ bùng nổ trên toàn cầu. Hậu quả là gần như toàn bộ nhân loại bị diệt vong, chỉ còn lại một số lượng ít ỏi sống sót trên Trái đất, nơi chỉ còn lại những vùng đất chết chóc nhiễm đầy phóng xạ.

Vẫn lấy địa điểm là nước Mỹ, nhưng thay vì ở phía tây (bang California) như 2 phần trước, Fallout 3 diễn ra tại bờ đông, nơi trước kia từng là thủ đô Washington D.C, 200 năm sau thảm họa hạt nhân. Chuyện game bắt đầu từ Vault 101, là loại hầm ngầm hiện đại, tiện nghi được xây dựng làm nơi trú ẩn phóng xạ, có thể chứa đến 1000 người. Nhân vật chính của chúng ta là một cư dân sinh ra và lớn lên tại đây. Cho đến một ngày khi bạn trong vai nhân vật chính vừa trưởng thành, người cha thân yêu đột nhiên bỏ đi không rõ lý do. Bị người lãnh đạo kết tội và truy bắt một cách đáng ngờ, không còn cách nào khác bạn buộc phải trốn khỏi Vault 101 để lên mặt đất. Bước ra môi trường xa lạ





FALLOUT 3

PHÁT HÀNH	Bethesda Softworks
PHÁT TRIỂN	Bethesda Game Studios
THỂ LOẠI	Nhập vai
HỆ MÁY	Xbox 360, PS3, PC
NGÀY PHÁT HÀNH	28/10/2008
ESRB	Mature

đầy rẫy hiểm nguy, bạn phải lên đường tìm kiếm tung tích cha mình và tìm hiểu xem ông đang theo đuổi cái gì mà bỏ đi không lời từ biệt.

Độc đáo và sáng tạo ngay từ đầu

Cũng như đặc trưng của các game nhập vai phong cách phương Tây, công việc bạn sẽ trải nghiệm khi bắt đầu game là định hình nhân vật cho mình. Thật thú vị là Bethesda đã thực hiện công đoạn này rất độc đáo, sáng tạo, khi thể hiện thông qua quá trình sinh ra và lớn lên của nhân vật chính. Ngay khi lọt lòng mẹ, bạn quyết định giới tính, diện mạo và tên tuổi cho nhân vật của mình. Sau đó, khi bi bô tập nói, bạn sẽ lựa chọn các thông số nhân vật qua bảng chỉ số quen thuộc S.P.E.C.I.A.L. đặc trưng của dòng game: Strength (Sức mạnh), Perception (Nhận thức), Endurance (Sức bền), Charisma (Uy tín), Intelligence (Trí tuệ), Agility (Nhanh nhẹn), Luck (May mắn). Tiếp sau đó là những nhân tố quyết định khả năng nhân vật, cũng rất thân quen như các kỹ năng Skill, và các khả năng lợi thế đặc biệt Perk. Là game nhập vai theo phong cách tự do, bạn được toàn quyền quyết định cho nhân vật đi theo các hướng thiện-ác nên hệ thống điểm danh vọng Karma cũng tái xuất hiện, thể hiện nhân vật của bạn đang trở thành người hùng hay kẻ ác.

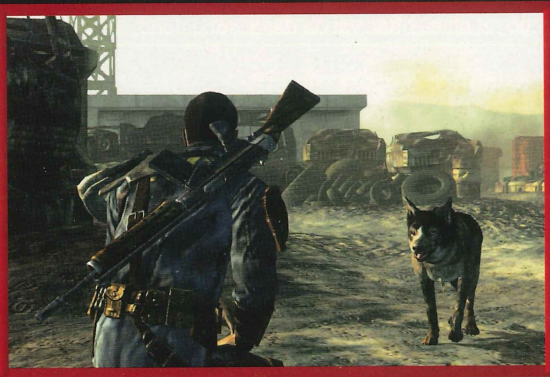
Khoảng thời gian thơ ấu và niên thiếu ở trong Vault 101, không chỉ để bạn quyết định đặc điểm nhân vật, mà còn đóng vai trò màn chơi luyện tập giúp làm quen với chức năng của game như hệ thống chiến đấu, giao tiếp nói chuyện với các nhân vật. Vào năm 10 tuổi, bạn sẽ được trao tặng chiếc máy tính trợ giúp cá nhân Pip-Boy 3000 để kiểm tra thông số nhân vật, quản lý các vật dụng đem theo hay tham khảo bản đồ cũng như hệ thống nhiệm vụ. Nói chung, thiết kế phần tạo dựng nhân vật và luyện tập lối chơi trong Fallout 3 được Bethesda xây dựng rất tự nhiên và ấn tượng với người chơi, cho dù là fan kỳ cựu hay người mới biết đến Fallout lần đầu.

Giã từ phong cách theo lượt

Nếu từng chơi qua 2 bản Fallout của Black Isle năm xưa, chắc bạn vẫn còn nhớ khi đó đồ họa game còn là 2D, với góc nhìn từ trên xuống và đặc biệt là lối chơi theo lượt. Fallout 3 của Bethesda đã loại bỏ hết những yếu tố này. Về đồ họa, Bethesda trang bị cho game engine đồ họa Gamebryo mạnh mẽ từng được hãng sử dụng cho Oblivion trước đây. Cả góc nhìn và phong cách chiến đấu cũng thay đổi gần như hoàn toàn, khá gần với phong cách các game nhập vai của Bethesda.

Sở trường của Bethesda là thực hiện các game nhập vai góc nhìn ngôi thứ nhất. Vì thế Fallout 3 cũng được hãng hướng theo phong cách này. Kiểu chiến đấu theo lượt dựa vào điểm AP (Điểm hành động – Action Point) như các bản Fallout cũ cũng bị loại bỏ. Với Fallout 3, bạn chiến đấu hoàn toàn trong thời gian thực nên game mang tính hành động cao và kịch tính hơn hẳn các phần trước. Hơn nữa, với "kho" vũ khí phong phú, từ dao, búa, đến súng ngắn, súng trường, tiểu liên, shotgun, laser, plasma, cho đến cả ống phóng tên lửa hạt nhân… đã giúp Fallout 3 là phiên bản có những pha chiến đấu hấp dẫn và thử thách nhất trong toàn bộ loạt game.

Tuy vậy, điểm AP vẫn còn hiện diện và được "tiêu thụ" khi bạn kích hoạt hệ thống VATS. Vault-Tec Assisted Targeting



Ưu điểm
- Kết hợp xuất sắc đặc trưng của dòng game với phong cách của Bethesda
- Hệ thống VATS hữu ích, mang lại cảm giác chiến đấu thú vị
- Lối chơi tự do cao
- Đồ họa và âm thanh xuất sắc

Khuyết điểm
- Góc nhìn ngôi thứ ba chưa tốt
- Giao diện Pip-Boy đơn sắc hơi khó xem

System (hay VATS) là nét mới nổi bật nhất trong lối chơi của Fallout 3. Khi bạn kích hoạt, game sẽ tự động dừng lại để bạn lựa chọn những phần trên cơ thể đối thủ cần nhắm bắn (với tỉ lệ bắn trúng hiển thị ngay bên trên). Mỗi lần chọn bạn sẽ tiêu tốn một lượng điểm AP nhất định. Khi lựa chọn xong, game sẽ chiếu chậm pha hành động với những góc quay đậm tính điện ảnh rất đẹp mắt. Không chỉ giúp các pha hành động trông "ép phê" hơn, hệ thống VATS là yếu tố cực kỳ quan trọng giúp bạn vượt qua các trận chiến vì cung cấp khá nhiều lợi thế như ra tay nhanh, mức sát thương rất đáng kể so với chiến đấu trực tiếp.

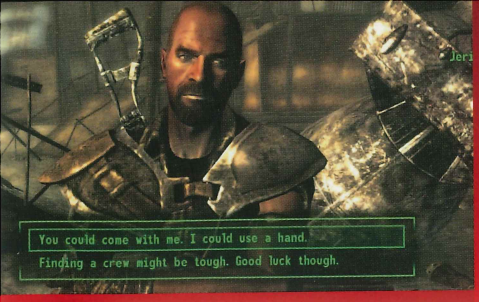
Trước khi game ra mắt, nhiều game thủ đã từng hy vọng hệ thống VATS này sẽ là sự thay thế cho chế độ theo lượt cũ, nhưng thực ra hoàn toàn không phải. Fallout 3 là một game thời gian thực 100% và VATS chỉ có vai trò làm ngừng thời gian khi chiến đấu mà thôi, giống như kiểu các game nhập vai của hãng BioWare (Knights of the Old Republic hay Mass Effect) vẫn thường áp dụng. Cũng vì điều này mà rất có khả năng những tay hâm mộ dòng Fallout sẽ cảm thấy hơi thất vọng; lối chơi chậm rãi "vừa chơi game vừa uống trà, đọc sách" đặc trưng trước đây nay còn đâu! Nhưng phải nói rằng, việc thay đổi lối chơi này không phải là điểm dở, mà ngược lại, phong cách mới của Fallout 3 lại đem đến những trải nghiệm hoàn toàn mới lạ, không chỉ đẹp mắt hơn về hình thức, mà còn giúp game trở nên sôi động và kịch tính hơn rất nhiều.

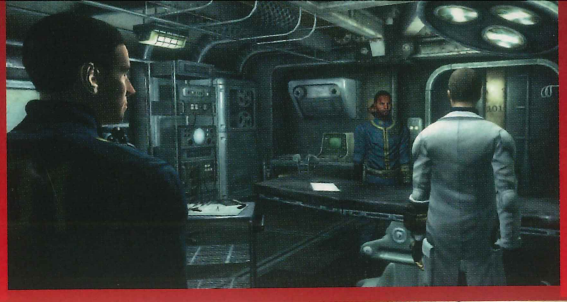
Lối chơi tự do tuyệt vời

Mang đậm phong cách nhập vai cổ điển Tây phương nên Fallout 3 có sự tự do rất cao. Toàn bộ thế giới trong game là một khu vực rất rộng lớn, với nhiều địa danh cho bạn khám phá. Những địa danh này được thiết kế rất độc đáo mang nét đặc trưng riêng biệt. Chẳng hạn Megaton với những mái nhà tạm bợ, lụp xụp xây chất chồng lên nhau, ở giữa là một… quả bom hạt nhân chưa nổ, hay Rivet City được hình thành từ… xác một chiếc hàng không mẫu hạm khổng lồ bị vỡ làm đôi. Dù rộng lớn và các địa danh cách nhau khá xa nhưng game có một tính năng rất hữu ích là giúp bạn "dịch chuyển tức thời" đến những nơi đã từng viếng thăm, giúp tiết kiệm khá nhiều thời gian và không gây nhàm chán khi phải lang thang liên tục.

Trên bước đường phiêu lưu, bạn sẽ gặp gỡ rất nhiều nhân vật đa dạng, sống động, với những tính cách, mưu đồ rất khác nhau. Tiếp xúc với đủ mọi hạng người, bạn được tùy nghi lựa chọn lối "đối nhân xử thế" cũng như thực hiện các nhiệm vụ được giao theo bất kỳ cách nào tùy thích. Các nhiệm vụ trong game rất phong phú, đa dạng và cũng được chia thành hai loại chính tuyến và phụ tuyến. Tùy theo ý thích, bạn có thể lựa chọn thực hiện các nhiệm vụ này bằng nhiều cách khác nhau, từ dùng vũ lực cho đến áp dụng trí thông minh, tài ăn nói để thuyết phục hay thậm chí lừa phỉnh...

Chẳng hạn, chỉ riêng nhiệm vụ liên quan đến quả bom tại Megaton, bạn có thể lựa chọn vô hiệu hóa, kích nổ hoặc đi… mách ông cảnh sát trưởng về kẻ đã thuê bạn kích nổ để rồi chứng kiến ông này bị hắn ám sát hoặc ra tay nghĩa hiệp ngăn chặn kẻ độc ác... Làm theo cách nào cũng được, tùy bạn, nhưng tất cả hành động của bạn sẽ dẫn đến những hệ quả khác nhau về sau. Có thể nói, hệ thống nhiệm vụ trong Fallout 3 được thể hiện rất xuất sắc. Hơn nữa, bên cạnh sự tự do cao, với nhiều kết quả khác nhau, Fallout 3 còn ẩn chứa rất nhiều bí mật trong thế giới rộng lớn của mình, đủ để bạn phải dành thời gian khá nhiều cho game, cũng như đem lại giá trị chơi lại rất cao.





Những "hạt sạn"

Như đã nói, góc nhìn chính trong Fallout 3 là ngôi thứ nhất. Tuy nhiên, game cũng tích hợp góc nhìn thứ ba sau lưng nhân vật và bạn có thể chuyển đổi bất kỳ lúc nào. Thế nhưng phải thừa nhận là góc nhìn ngôi thứ ba này hơi… vô dụng, thậm chí cản trở người chơi! Vì sao ư? Vì sự hiện diện của… chính thân hình nhân vật làm một phần màn hình bị che khuất, khiến bạn rất khó chiến đấu chính xác cũng như xác định các vật thể hay nhân vật cần tiếp xúc. Hơn nữa, dáng đi của nhân vật ở góc nhìn này khá kỳ quặc và thô cứng mà "ngắm nhìn" lâu sẽ khiến bạn khó chịu hơn cả ở góc nhìn ngôi thứ nhất .

Điểm đáng phàn nàn nữa chính là hệ thống hiển thị thông tin khi sử dụng chiếc máy Pip-Boy - toàn bộ thông tin đều là hình ảnh đơn sắc trên nền đen khá đơn điệu và buồn tẻ; bạn có thể thay đổi màu nhưng cũng không có tác dụng lắm. Đặc biệt "đau đầu" nhất sẽ là khi tham khảo bản đồ, vì có khá nhiều chi tiết, địa điểm khác nhau nhưng chỗ nào cũng có một màu y hệt, sẽ khiến bạn khá rối mắt khi cần phải xem xét kỹ tìm đường đi.

Game nhập vai hay nhất năm 2008?

Ngoài những khuyết điểm nêu trên và một số lỗi về đồ họa và hiệu ứng vật lý nhỏ, nhìn chung, mảng hình ảnh của Fallout 3 khá xuất sắc. Từng thành công với đồ họa của Oblivion nên không có lý do gì Bethesda không thể lặp lại điều này với Fallout 3. Các hình ảnh trong game đều rất chi tiết, đậm chất tả thực khiến người chơi cảm nhận được ngay sự khủng khiếp và điêu tàn mà chiến tranh đã gây ra cho thế giới trong game. Đặc biệt, các pha hành động chiếu chậm khi sử dụng VATS đậm chất xi-nê sẽ khiến bạn nhìn mãi không chán. Mảng âm thanh vẫn rất xuất sắc, với các nhân vật được lồng tiếng rất kỹ lưỡng và chu đáo, trên nền những bản nhạc Blues cổ điển của thập niên 1950, vốn là nét đặc trưng của dòng Fallout từ những ngày đầu.

Có thể kết luận, hãng Bethesda Softworks đã hoàn thành rất tốt nhiệm vụ của mình khi làm sống lại một thương hiệu game nhập vai huyền thoại một thời, với một phiên bản game xuất sắc về mọi mặt. Thành công của Bethesda là đã khéo léo lồng ghép những sở trường của mình vào game, trên cơ sở vẫn tôn trọng những giá trị vốn có của dòng game từ những phiên bản đầu. Bạn sẽ gặp một Fallout 3 vừa thân quen vừa mới lạ, kích thích tột cùng sự hứng thú dù là "chiến binh" hay tay mơ với thương hiệu Fallout. Với màn trình diễn xuất sắc này, quả không khó để dự đoán Fallout 3 sẽ là ứng viên nặng ký nhất cho vị trí "Game nhập vai hay nhất năm 2008".

MAI LONG

WHO WILL YOU BECOME?

FABLE II

ANH HÙNG THỜI LOẠN

Tuy chưa được xếp vào hàng kinh điển của thể loại nhập vai nhưng sự xuất hiện của Fable trên Xbox và PC cách đây bốn năm đã sớm tạo được ấn tượng mạnh cho các tín đồ yêu thích thể loại này nhờ lối chơi khá độc đáo. Nối tiếp thành công trên, nhà thiết kế lừng danh trong lĩnh vực game chiến thuật dạng God-Game - Peter Molyneux và các đồng nghiệp tại Lionhead Studios thực hiện phiên bản thứ hai của trò chơi. Trong lần "tái xuất giang hồ" này Fable 2 vẫn được ưu ái đổ bộ đầu tiên trên console của Microsoft, Xbox 360.

FABLE 2

PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Lionhead Studios
THỂ LOẠI	Hành động nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	21/10/2008
ESRB	Mature
HỆ MÁY	Xbox 360

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

BỐI CẢNH

Vẫn là vùng đất Albion nhưng thời điểm trong Fable 2 xảy ra sau 500 năm so với phiên bản đầu tiên. Người chơi được vào vai cậu bé Sparrow cùng người chị Rose, hai cư dân của thành phố Bowerstone. Cuộc sống cơ cực và bần hàn ở khu ổ chuột của thành phố khiến Sparrow và Rose luôn khao khát sẽ được sống sung túc trong tòa lâu đài nguy nga Fairfax thuộc quyền sở hữu của lãnh chúa Lucien....

Ngày đẹp trời nọ, Mystical Murgo, một thương nhân, chợt ghé thăm khu vực mà Sparrow và Rose sinh sống để giới thiệu với mọi người những món hàng đặc biệt, mà theo lời quảng cáo của ông chúng đều được yểm những phép thuật kỳ diệu có thể giúp người sở hữu có được những quyền năng hấp dẫn. Lời quảng cáo của Mystical ngay lập tức thu hút được sự quan tâm của rất nhiều người trong đó có cả chị em Sparrow. Họ ước ao có được chiếc hộp nhạc kỳ diệu có thể ban cho người sở hữu nó một điều ước. Tuy nhiên cả hai không khỏi bán tín bán nghi rằng những lời của Mystical chỉ là một trò bịp. Trong lúc băn khoăn về món đồ trên, cả hai gặp được một nữ hiền triết mù có tên Theresa, người khuyên họ nên đặt niềm

tin vào điều kỳ diệu trên. Được củng cố niềm tin vào ước mơ đổi đời, Sparrow và Rose quyết định dùng số tiền mà mình lao động cật lực mới tích góp được để đổi lấy chiếc hộp nhạc phép thuật kia. Ngay khi sở hữu chiếc hộp nhạc, Sparrow và Rose không dằn do mà ước ngay điều họ mong mỏi bấy lâu. Chiếc hộp nhạc ngay lập tức biến mất nhưng điều ước vẫn chưa thấy hiệu nghiệm, buồn bã cả hai thất thểu trở về túp lều của mình.

Nửa đêm hôm đó, cả hai bị đánh thức bởi những lính canh, những người hộ tống họ đến lâu đài Fairfax theo yêu cầu của lãnh chúa Lucien. Vui mừng vì điều ước đã trở thành hiện thực cả Sparrow lẫn Rose rất phấn khởi. Gặp gỡ và tâm sự với ngài lãnh chúa về chiếc hộp nhạc kỳ lạ, cả hai liền thực hiện yêu cầu của Lucien, bước vào một chiếc vòng tròn trên sàn nhà. Một luồng sáng xanh ngay lập tức xuất hiện trước sự sững sờ của Lucien. Tên lãnh chúa giận dữ và cho rằng một trong hai chị em sẽ là người hùng thứ tư có nhiệm vụ tập hợp ba người hùng còn lại chống lại hắn sau này. "Thà giết lầm còn hơn bỏ sót", tên lãnh chúa đầy dã tâm quyết định thủ tiêu cả hai chị em bằng súng để trừ hậu họa sau này. Thoát khỏi bàn tay tử thần trong gang tấc, Sparrow may mắn được nữ hiền triết Theresa cứu sống và cưu mang. Tuy nhiên, Sparrow không thể quên được kẻ đã nhẫn tâm giết chết chị gái mình. Cậu quyết định nén đau thương để chờ cơ hội chín mùi theo lời chỉ dẫn của ân nhân...

KẾ THỪA VÀ PHÁT HUY

Mặc dù thuộc thể loại hành động nhập vai nhưng chất hành động trong Fable 2 và loạt game Fable nói chung không chiếm quá nhiều như Dungeon Siege, Diablo hoặc quá nặng nề về tính nhập vai như Baldur's Gate hay The Elder Scrolls trước đây. Hai tỷ lệ này được phân chia rất cân đối để đảm bảo cả người chơi mới lẫn các fan kỳ cựu đều có thể hòa nhập dễ dàng.

Minh chứng rõ ràng nhất chính là hệ thống nhiệm vụ trong game đã được đơn giản hóa rất nhiều so với những game nhập vai trước đây. Chỉ cần mở hộp thoại và lựa chọn nhiệm vụ cần thực hiện là nhân vật của bạn sẽ tự động dịch chuyển đến vị trí gần nhất được yêu cầu. Lúc này, bạn chỉ cần cuốc bộ đôi chút theo chỉ dẫn của vệt sáng chỉ đường (Glowing Trail) để hoàn thành nhiệm vụ. Chính thay đổi sáng giá này giúp người chơi không cần phải loay hoay tìm kiếm hoặc di chuyển từ nơi này sang nơi khác mất thời gian.

Điều thú vị là trong phiên bản hai này, đồng hành với người chơi còn có sự xuất hiện của người bạn bốn chân: chú chó. Người bạn này không phải để

ƯU

- Lối chơi tự do cuốn hút.
- Âm sắc vẹn toàn.
- Nhiều thay đổi sáng giá.

KHUYẾT

- Thời gian chuyển và nạp cảnh chơi khá lâu.

làm kiểng cho vui mà ngược lại dựa vào tài đánh hơi của nó bạn có thể tìm được những kho báu nằm sâu dưới lòng đất. Mặt khác, trong quá trình chiến đấu, khuyển ta sẽ trợ giúp bạn rất năng nổ không kém gì đời thực.Tuy nhiên, cần lưu ý là dù không thể chết nhưng người bạn bốn chân này hoàn toàn có thể bị trọng thương và nếu không chữa trị kịp thời chú sẽ tạm chia tay với bạn.

Tương tự bản game trước, nhân vật chính có thể sử dụng 3 loại vũ khí chính: tầm ngắn (gươm, đao, búa), tầm xa (cung nỏ hay súng) và các loại phép thuật. Tất cả những vũ khí này sẽ được gán trực tiếp trên các phím hành động (X,Y,B). Người chơi có thể tự do kết hợp chúng để tạo nên những trận đánh đẹp mắt và ấn tượng không kém gì phim. Chẳng hạn, bạn có thể triệu hồi các linh hồn quấy nhiễu đối phương từ xa, sau đó dùng nỏ hoặc súng trường để rỉa bớt HP của chúng, cuối cùng là áp sát và đưa chúng "lên dĩa" bằng kiếm. Kinh nghiệm nhận được sau các trận đấu sẽ giúp bạn phân phối và nâng cấp các điểm sức mạnh, kĩ năng, phép thuật.

Tính nhập vai của game không chỉ thể hiện ở việc lên cấp của nhân vật mà bạn còn có thể dùng các cử chỉ điệu bộ (expression) để bày tỏ cảm xúc của mình với bất kỳ ai mà bạn gặp được xuyên suốt chuyến phiêu lưu. Bằng cách này bạn có thể tạo được sự thân thiện hoặc khiến họ dè bỉu, căm ghét hoặc sợ hãi. Hệ quả của những hành động này là danh tiếng của bạn sẽ ngày một tăng (tốt hay xấu tùy vào hành xử của bạn) giúp bạn có thể nhận được những nhiệm vụ phức tạp hơn hoặc được giá ưu đãi tại các cửa hàng bán đồ... Thú vị hơn, để cải thiện thu nhập bạn có thể tạm thời "ở ẩn" và chọn một công việc bình dân như làm tiều phu, hầu bàn hoặc thợ rèn. Một khi tích góp được số vốn kha khá sau những tháng ngày cơ cực, bạn có thể chuyển sang kinh doanh sách, may mặc... và thậm chí bất động sản để cải thiện thu nhập. Khi đã ổn định sự nghiệp bạn có thể an bề gia thất bằng cách cưới vợ và sinh con. Còn rất nhiều chi tiết độc đáo khác trong game mà người viết xin nhường quyền khám phá cho bạn và cam đoan là bạn sẽ không thất vọng.

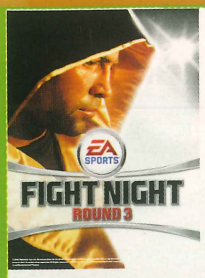
VỊ LÔNG THÀNH SẮC CẢNH

Được xem là một trong những tựa game chủ lực trên Xbox 360 và quan trọng hơn là được nhào nặn bởi studios danh tiếng Lionhead Studios nên chất lượng đồ họa và âm thanh của Fable 2 gần như không cần phải bàn cãi nhiều. Từ cảnh nền, cử chỉ điệu bộ và phục trang của nhân vật đều được chăm chút và thiết kế rất tỉ mỉ; đặc biệt là hiệu ứng ngày đêm được thể hiện rất sinh động. Bạn có thể cảm nhận được ánh sáng ấm áp tràn về qua từng cánh đồng, khu phố cổ mỗi khi bình minh đến; ánh đèn đêm leo lét và khung cảnh âm u của rừng già mỗi khi đêm về. Gắn kết nhịp nhàng là hiệu ứng lồng tiếng, nhạc nền được thể hiện rất có hồn và bám sát tốt diễn biến game. Có lẽ do hội tụ quá nhiều chi tiết hấp dẫn nên thời gian nạp và chuyển cảnh chơi của Fable 2 diễn ra khá ì ạch. Tuy nhiên đây là lỗi hoàn toàn có thể chấp nhập được vì nó không ảnh hưởng nhiều đến việc thưởng thức trò chơi.

LỜI KẾT

Với nhiều ưu điểm hấp dẫn, Fable 2 một lần nữa cho thấy Peter Molyneux quả không hổ danh là một trong những nhà thiết kế game tài ba nhất trong ngành công nghiệp game hiện nay. Bất chấp sự xuất hiện của các đối thủ ngang tài ngang sức như Fallout 3, The Last Remnant vào dịp cuối năm, Fable 2 vẫn là lựa chọn xứng đáng của các game thủ yêu thích nhập vai.

VŨ KHUYÊN



Trận Đấu Sinh Tử

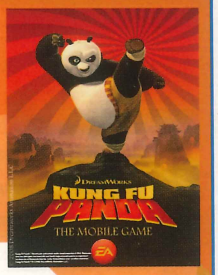
Mạnh mẽ, dũng mãnh, kĩ thuật tuyệt đỉnh, tất cả được " show" trong trận đấu sinh tử. Tải ngay để trở thành những tay quyền anh siêu hạng nhất.

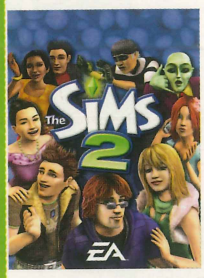
Soạn tin: **CW 34017** Gửi tới **8777**

Kung Fu Panda

Chuyển tải trọn vẹn từ bộ phim Kung Fu Panda với các pha hành động võ thuật đầy mạo hiểm và đẹp mắt. Cuộc chiến giữa Po và Tai Lung sẽ mang đến bạn sự hài hước, bất ngờ đầy thú vị.

Soạn tin: **CW 34001** Gửi tới **8777**





Cuộc Sống Hoàn Hảo

Top game PC bán chạy nhất, nay đã xuất hiện trên chiếc di động. Giờ đây, bạn có thể nhập vai ở bất kỳ nơi đâu. Chơi và tạo ngay một phong cách riêng cho mình.

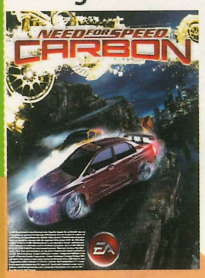
Soạn tin: **CW 34004** Gửi tới **8777**

Thử Tài Xếp Gạch

Màu sắc sinh động cuốn hút, trò xếp gạch cổ điển nay được EA Mobile Games cải tiến hiện đại, sáng tạo và linh hoạt hơn với cách chơi và thể loại đa dạng, một trò giải trí đáng giá.

Soạn tin: **CW 34003** Gửi tới **8777**

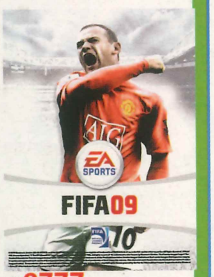
Đường Đua Tử Thần



Mạo hiểm, phiêu lưu, đường đua trắc trở, đầy hiểm nguy. Liệu các tay đua có thể vượt qua thử thách và giành chiến thắng. Tải ngay để thể hiện bản lĩnh của chính bạn.

Soạn tin: **CW 34018** Gửi tới **8777**

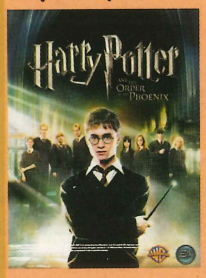
FIFA 2009



Sớm hơn cả mong đợi, song hành cùng EA là thương hiệu FIFA nổi tiếng Phiên bản mới nhất FIFA 09 sẽ thật sự thỏa mãn niềm đam mê sân cỏ và quả bóng tròn của các fan.

Soạn tin: **CW 34011** Gửi tới **8777**

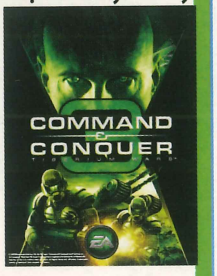
Mệnh Lệnh Phượng Hoàng



Bọn Tử Thần Thực Tử đang ve vãng khắp nơi, phép thuật cùng cây đũa thần đa năng sẽ giúp bạn khám phá những điều huyền bí trong ngôi trường Hogwarts và tiêu diệt bọn tử thần độc ác.

Soạn tin: **CW 34012** Gửi tới **8777**

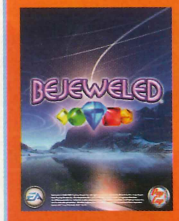
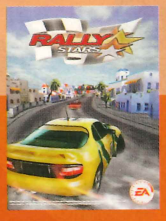
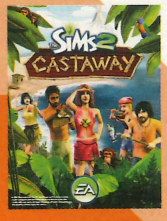
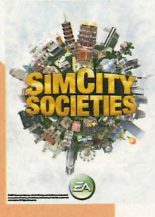
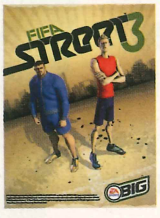
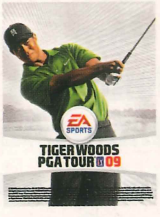
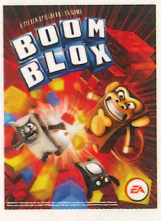
Mật Lệnh Quyền Uy



Mật lệnh quyền uy đã trở lại với cuộc chiến đầy khốc liệt,sự sống còn của hành tinh trong tay bạn. Liệu các anh hùng có giải cứu được thế giới.

Soạn tin: **CW 34009** Gửi tới **8777**

mobile™

Phá Kim Cương	Anh Hùng Xa Lộ	Đua Cùng Siêu Sao	Lạc Trên Đảo Hoang	Thành Phố Sôi Động	Siêu Sao Đường Phố	Bản Lĩnh Sân Golf	Vụ Nổ Vui Nhộn
							
CW 34006	**CW 34002**	**CW 34013**	**CW 34014**	**CW 34019**	**CW 34005**	**CW 34010**	**CW 34007**

Để tải Game ĐTDĐ phải kết nối GPRS. Hỗ trợ 24/7(38218775) Phí tải game: 30.000đ/game

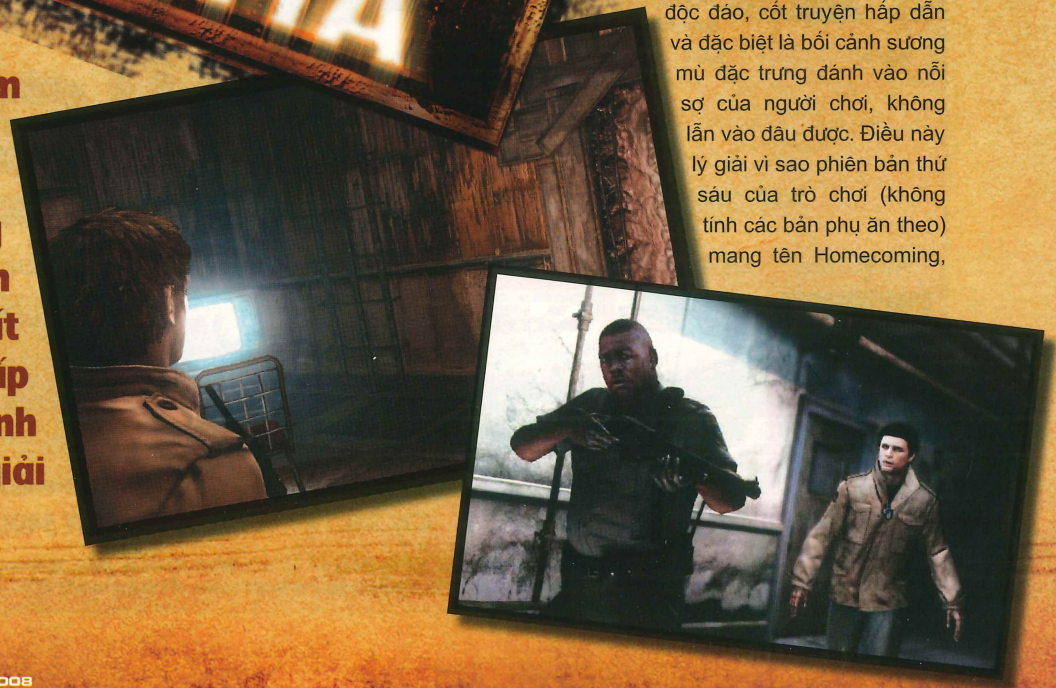
©2008 World Digital Ketchup. All rights reserved. All copyrights, trademarks and trade names are the property of their respective owners and used with permission.

SILENT HILL HOMECOMIN

PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami/The Collective
THỂ LOẠI	Hành động phiêu lưu
HỆ MÁY	Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	30/09/2008
ESRB	Mature

Hệ thống chiến đấu chậm chạp, thiếu sức sống được lột bỏ để chuyển sang phong cách nhanh gọn, đậm chất hành động khá hấp dẫn. Nhưng còn tính chất kinh dị và giải đố thì sao?

Tuy sinh sau đẻ muộn so với hai dòng game kinh dị nổi tiếng khác là Resident Evil và Alone in the Dark, nhưng kể từ khi ra mắt năm 1999 đến nay, loạt game Silent Hill của nhà phát hành Nhật Bản - Konami luôn tạo được sức hút mãnh liệt cho các fan yêu thích thể loại này mỗi khi ra phiên bản mới nhờ cách chơi độc đáo, cốt truyện hấp dẫn và đặc biệt là bối cảnh sương mù đặc trưng đánh vào nỗi sợ của người chơi, không lẫn vào đâu được. Điều này lý giải vì sao phiên bản thứ sáu của trò chơi (không tính các bản phụ ăn theo) mang tên Homecoming,



bản game đầu tiên của sêri này đặt chân trên next-gen console PS3 lẫn Xbox 360 tiếp tục thu hút được sự quan tâm, chào đón nhiệt tình từ phía người hâm mộ.

BỐI CẢNH

Câu chuyện được bắt đầu với nhân vật chính Alex Shepherd, một cựu chiến binh thuộc lực lượng Special Forces. Sau khi được chữa trị tại một bệnh viện quân y, Alex quyết định quay về thăm lại quê nhà Shepherd's Glen và nhận được hung tin: người em trai tên Josh đã biến mất một cách bí ẩn. Cha của anh vì đi tìm Josh nên tung tích hiện nay cũng bặt vô âm tín; mẹ của anh có lẽ vì lo nghĩ quá nhiều nên thất thần gần như vô hồn, vô cảm.

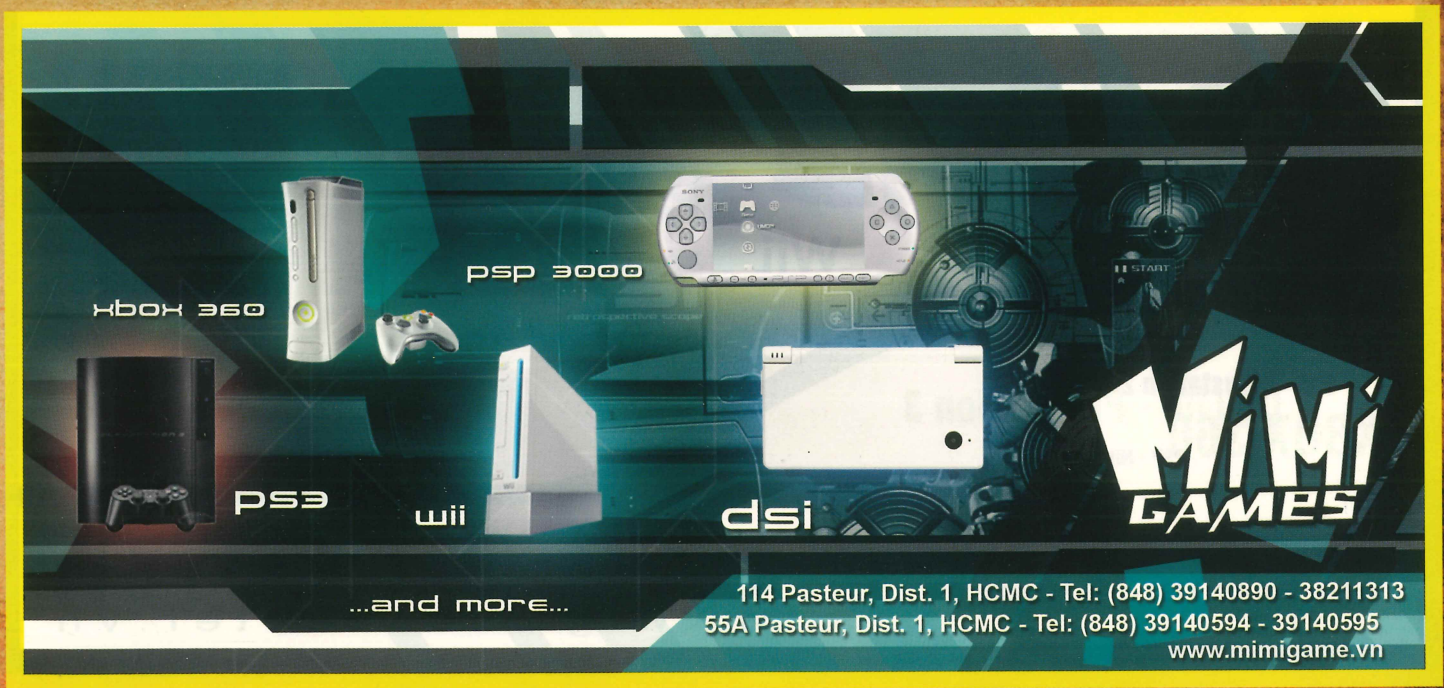
Điều kỳ lạ là sự mất tích của Josh đã được báo trước trong cơn ác mộng mà Alex gặp phải trong suốt hành trình về nhà. Quái gở hơn, những người dân đang sinh sống tại quê nhà của anh cũng lặng lẽ mất tích hoặc bị truy sát một cách man rợ... Tất cả đều có liên quan chặt chẽ đến một địa danh có tên Silent Hill!

ĐỔI MỚI NHƯNG CHƯA THỎA ĐÁNG

Một trong những thay đổi quan trọng nhất của Homecoming khi so sánh với những người tiền nhiệm chính là hệ thống chiến đấu đã được đổi mới khá nhiều. Điều này cũng hoàn toàn dễ hiểu bởi Alex là một cựu chiến binh đã từng xông pha trận mạc nên việc anh sử dụng vũ khí thành thục, ra đòn và phản đòn điêu luyện, bình tĩnh trước các quái vật trong game có thể chấp nhận được. Sự thay đổi này đã trút bỏ được tâm lý sợ sệt, lo lắng của người chơi rất nhiều trong quá trình thưởng thức game. Mặt khác, những ai từng phàn nàn hệ thống chiến đấu của các bản game Silent Hill trước đây quá thiếu lửa thì với Homecoming họ có thể phải suy nghĩ lại.

Được cái này cái mất kia! Thay cho hệ thống chiến đấu linh hoạt thì yếu tố kinh dị vốn là điểm mấu chốt để làm nên thành công của các bản game Silent Hill trước lại suy giảm nặng nề. Liệu bạn có còn run sợ hay lúng túng trước bọn quái vật gớm ghiếc, hình thù kỳ dị nữa hay không khi mà chỉ cần vài đòn combo kết hợp chiêu nhảo lộn để né đòn là có thể tiễn chúng "lên dĩa" dễ dàng, thậm chí ngay cả khi đối phó với những tên trùm dữ dằn nhất. Vì vậy, thay vì chọn tẩu kế hay dè chừng đám quái vật trong game như trước đây, người chơi giờ đây không ngần ngại nữa mà chuyển sang săn đón, hăm hở đi tìm chúng. Vị trí của kẻ săn đuổi và người bị săn đuổi bị hoán đổi cho nhau và hệ quả như thế nào chắc bạn cũng rõ.

Không chỉ bị than phiền bởi yếu tố kinh dị bị giảm nhiệt, mà phần giải đố, yếu tố được xem là đặc sắc và độc đáo của dòng game Silent Hill cũng vướng phải khá nhiều vấn đề. Lúc thì quá dễ "đố cũng như không", lúc lại lằng nhằng phức tạp mà không hề cung cấp cho người chơi bất kỳ gợi ý, manh mối nào để giải quyết. Để góp thêm phần "đánh đố" người chơi, các điểm lưu và những item hỗ trợ như máu, đạn dược được bố trí cũng rất thất thường - khi thì phân bố liên tiếp, cung cấp quá nhiều khiến người chơi bị "ngộp", lúc lại cung cấp rất nhỏ giọt, có cũng như không.



ƯU

- Kịch bản hay.
- Hệ thống chiến đấu hấp dẫn
- Âm thanh và đồ họa xuất sắc

KHUYẾT

- Yếu tố kinh dị và giải đố chưa được đầu tư tốt
- Thiết kế nhiều chỗ chưa thoả đáng.

ÂM VÀ SẮC

Khác với cách chơi vốn bộc lộ nhiều vấn đề, chất lượng hình ảnh của Homecoming được nâng cấp rõ rệt khi được đổ bộ lên cả hai next-gen console (PS3 & Xbox 360) vốn có ưu điểm về phần cứng hiện nay. Thể hiện rõ nét nhất chính là các hiệu ứng ánh sáng, bóng mờ được thể hiện rất sống động không kém gì thực tế. Khâu tạo hình và cử động của các nhân vật mà đặc biệt là bọn quái vật trong game được thiết kế rất ấn tượng.

Xâu chuỗi hài hòa với phần hình ảnh chính là hiệu ứng âm thanh tái hiện khá tốt bầu không khí u ám, ngột ngạt của game. Tiếng khóc, rên rỉ, tiếng gõ không rõ nơi xuất phát được đan xen và phụ họa là tiếng đàn violon réo rắt cùng tiếng bước chân dồn dập giữa không gian vắng vẻ, tối tăm. Âm lồng tiếng cũng gột tả rất sâu sắc nhờ thể hiện nội tâm nhân vật rất tự nhiên.

LỜI KẾT

Thay đổi hệ thống chiến đấu chậm chạp, thiếu sức sống sang phong cách nhanh gọn đậm chất hành động hơn không phải là ý tưởng tồi đối với Homecoming. Tuy nhiên, do thay đổi quá đột ngột và chưa bảo đảm được trọn vẹn những yếu tố đã làm nên tên tuổi cho dòng game trước đây (như yếu tố kinh dị, giải đố...) nên khi so sánh với các phiên bản Silent Hill trước, Homecoming trở thành bản lai thiếu hoàn chỉnh, nếu không muốn nói là bản Silent Hill đáng thất vọng nhất cho các fan từ trước đến nay.

MỸ UYÊN

Bản quyền thuộc Weaver INC - NCS Media phát hành độc quyền tại Việt Nam

Cáo Crash miễn nhiễm

ƯU

- Âm lồng tiếng và hiệu ứng nhạc nền được đầu tư tốt.
- Cách chơi vui nhộn.

KHUYẾT

- Ít cải tiến so với bản chơi trước.
- Phần chơi coop không hỗ trợ online.
- Camera bố trí còn nhiều điểm chưa hợp lý.
- Tốc độ khung hình chưa ổn định.

CRASH MIND OVER MUTANT	
PHÁT HÀNH	Vivendi Games
PHÁT TRIỂN	Radical Entertainment
THỂ LOẠI	Platformer
HỆ MÁY	PS2, Wii, NDS, PSP, Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	7/10/2008
ESRB	Everyone

Sau khi đánh bại được âm mưu thâm độc của lão bác học quái gở Neo Cortex và giải phóng được các Titans khỏi sự thống trị hà khắc của tay bác học trên, cư dân đảo Wumpa trong đó có cả chàng cáo Crash tiếp tục tận hưởng những ngày tháng yên bình và thơ mộng. Tuy nhiên, không cam tâm với thất bại của mình, gã bác học Neo quyết định tìm đến bạn thân của hắn là tiến sĩ Nitrus Brio để cùng nhau tạo ra thiết bị "NV" (hình dạng tương tự như một kiếng bơi) có khả năng kiểm soát hoàn toàn não bộ của bất kỳ người nào chẳng may đeo nó. Thiết bị này nhanh chóng được bộ đôi trên phát tán khắp đảo Wumpa...

Trong số những nạn nhân bị ảnh hưởng bởi thiết bị này có Coo và Crunch - chị gái và bạn thân của anh chàng Crash. Điều đáng ngạc nhiên là Crash lại hoàn toàn miễn nhiễm với thiết bị trên. Trước sự cố trên Crash buộc phải trở thành người hùng bất đắc dĩ một lần nữa.

Đặc trưng của thể loại platform tiếp tục được thể hiện rõ nét trong Crash Mind Over Mutant (CMOM) qua các yếu tố chạy, nhảy, leo, trèo. Ngoài ra trong quá trình thực hiện nhiệm vụ người chơi có thể nâng cấp các chiêu thức mới cho Crash bằng cách thu lượm các hạt Mojo bố trí rải rác trên đường đi. Bên cạnh đó, bạn có thể mượn sức của đối phương (thông thường là các Titan bị thôi miên) bằng cách kiểm soát chúng qua chiếc mặt nạ Aku Aku (vốn đã xuất hiện ở bản game trước) để trị chính đồng loại của chúng. Điểm đáng ghi nhận là ở phiên bản này người chơi được phép tích trữ nhiều Titan cùng lúc để khi cần có thể triệu hồi giúp sức hoặc giải quyết những câu đố game đặt ra. Song song, bạn có thể lên cấp cho chúng để trở thành trợ tá đắc lực ở những tình huống nguy hiểm.

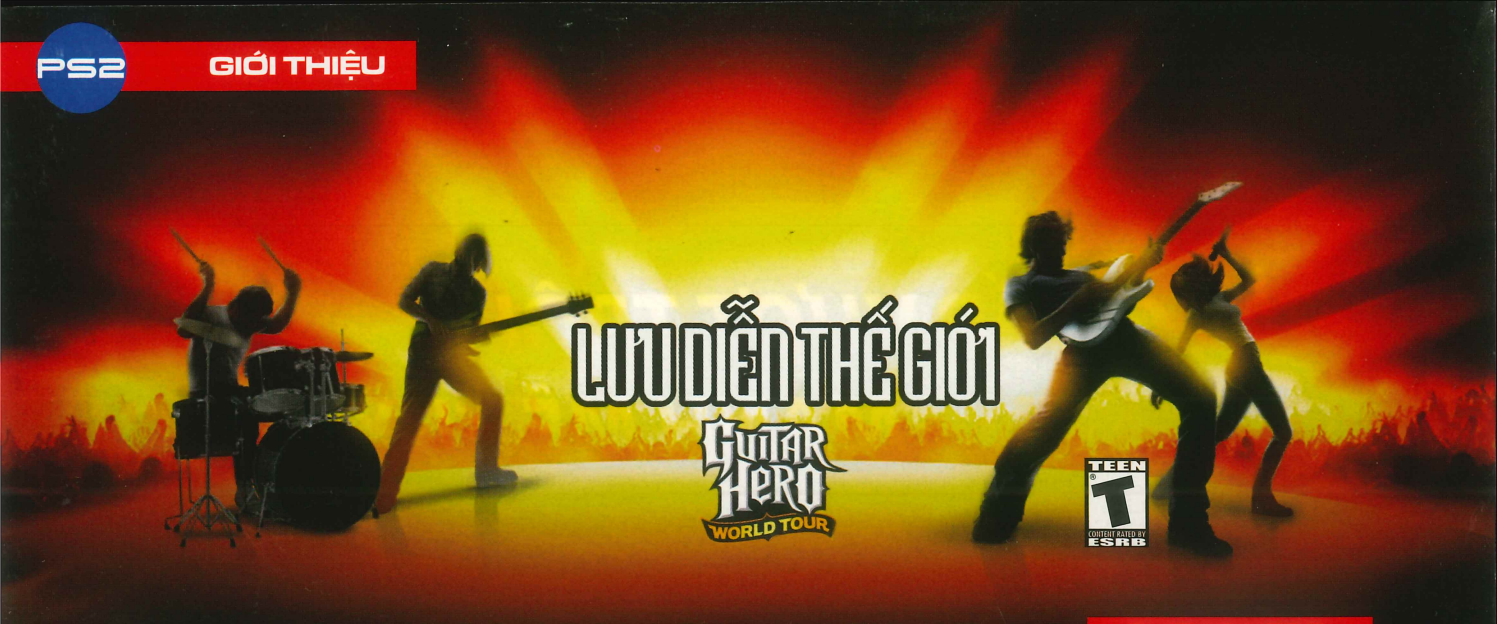
CMOM vẫn tiếp tục hỗ trợ phần chơi phối hợp (co-op) để tạo điều kiện cho các game thủ có thể tham gia giải quyết những khó khăn trong quá trình chơi hoặc giúp việc thu nhặt các viên ngọc Mojo thuận lợi hơn. Tuy nhiên, cũng tương tự bản game trước, phần chơi này chỉ dừng lại ở địa bàn offline thay vì hỗ trợ online như nhiều tựa game tên tuổi khác. Điểm phàn nàn khác là góc quay camera thường xuyên lại bố trí xa vị trí nhân vật nên gây khó khăn rất nhiều trong việc quan sát diễn biến cảnh chơi. Không những vậy, tốc độ khung hình lại rất thất thường ở những cảnh chơi lớn hoặc xuất hiện nhiều nhân vật. May mắn là chất lượng lồng tiếng và hiệu ứng nhạc nền lại được thể hiện rất sinh động và vui nhộn nên đã bù đắp được phần nào những khuyết điểm đã nêu.

Với màn trình diễn chưa thật sắc sảo của mình, doanh số bán được của CMOM chắc chắn sẽ không khá hơn Crash of the Titans (ra mắt năm ngoái) bao nhiêu. Có lẽ sau hơn mười năm gắn bó với làng game, chàng cáo Crash cần những thay đổi ấn tượng và tích cực hơn nữa để quay trở lại thời hoàng kim năm nào.

MINH TRANG

ĐẲNG CẤP VƯỢT TRỘI
MẠNH MẼ TUYỆT ĐỐI

Rexona men
ABSOLUTE PROTECTION



Phiên bản mới nhất Guitar Hero: World Tour (GHWT) không chỉ cho phép game thủ hóa thân vào các tay chơi guitar mà còn có cả phần chơi dành cho ca sĩ và tay trống, với những dụng cụ dành riêng, hệt như "đối thủ" Rock Band. Tuy nhiên, do nhiều yếu tố khách quan người viết xin đề cập trước phần chơi đàn của game.

Vẫn trung thành với lối chơi quen thuộc của các bản Guitar Hero "tiền nhiệm". Đàn sử dụng trong GHWT tiếp tục là bộ điều khiển mô phỏng "vóc dáng" cây guitar điện, với năm nút màu quen thuộc xanh lá, đỏ, vàng, xanh dương và cam trên cổ đàn cùng "công tắc" Strum Bar để thực hiện thao tác gảy đàn và cần Whammy Bar để tạo hiệu ứng méo tiếng. GHWT tương thích rất tốt với tất cả loại đàn trong các bản GH trước, thậm chí "chấp nhận" cả đàn của Rock Band.

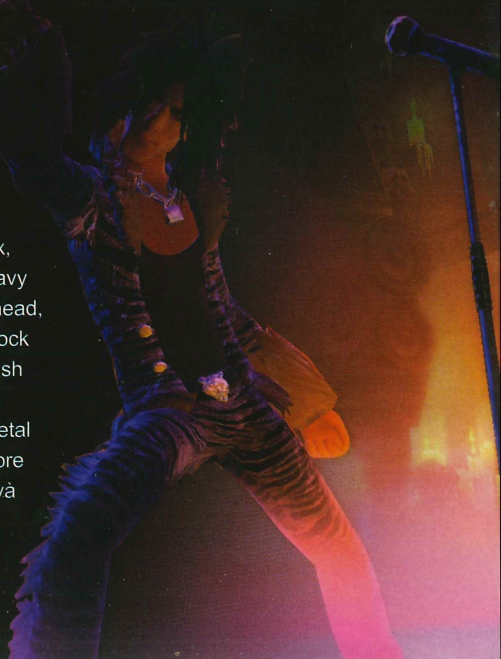
Tuy vậy, game vẫn giới thiệu loại đàn guitar mới, bán kèm theo bộ game, với một số cải tiến. Đầu tiên là bạn có thể kích hoạt chế độ nhân điểm Star Power bằng cách hất cổ đàn lên như trước đây, hoặc thông qua một chiếc nút bấm mới, mô phỏng bộ phận Bridge (cố định dây đàn trong guitar thật), nằm ngay bên cạnh nút Strum Bar. Cải tiến thứ hai là ở cổ đàn, ngoài năm nút màu như truyền thống, cổ chiếc đàn mới tích hợp thêm một vùng cảm ứng chạm ngay gần phần kết nối cổ và thân đàn. Với bộ phận này, bạn có thể chạm và lướt ngón tay trên đó để chơi các nốt nhạc nối liền với nhau bằng một đường nối tim trên màn hình, mà không cần phải kết hợp gảy cần Strum Bar để tạo âm thanh. Đặc biệt, khi đóng vai trò guitar bass, bộ phận cảm ứng này cho phép game thủ diêu luyện mô phỏng kỹ thuật vỗ dây (slapping) bằng khớp giữa ngón tay cái, cho ra âm thanh đầm và chắc hơn. Nhìn chung, những cải tiến này tuy khá hay, nhưng cũng không tạo thêm nhiều cảm giác khác biệt khi chơi game bằng đàn guitar. Phần chơi này đã quá tuyệt vời mà không cần những tính năng "râu ria" kia và bạn hoàn toàn có thể "chơi đàn" hết mình với bất kỳ dụng cụ đàn tương thích nào.

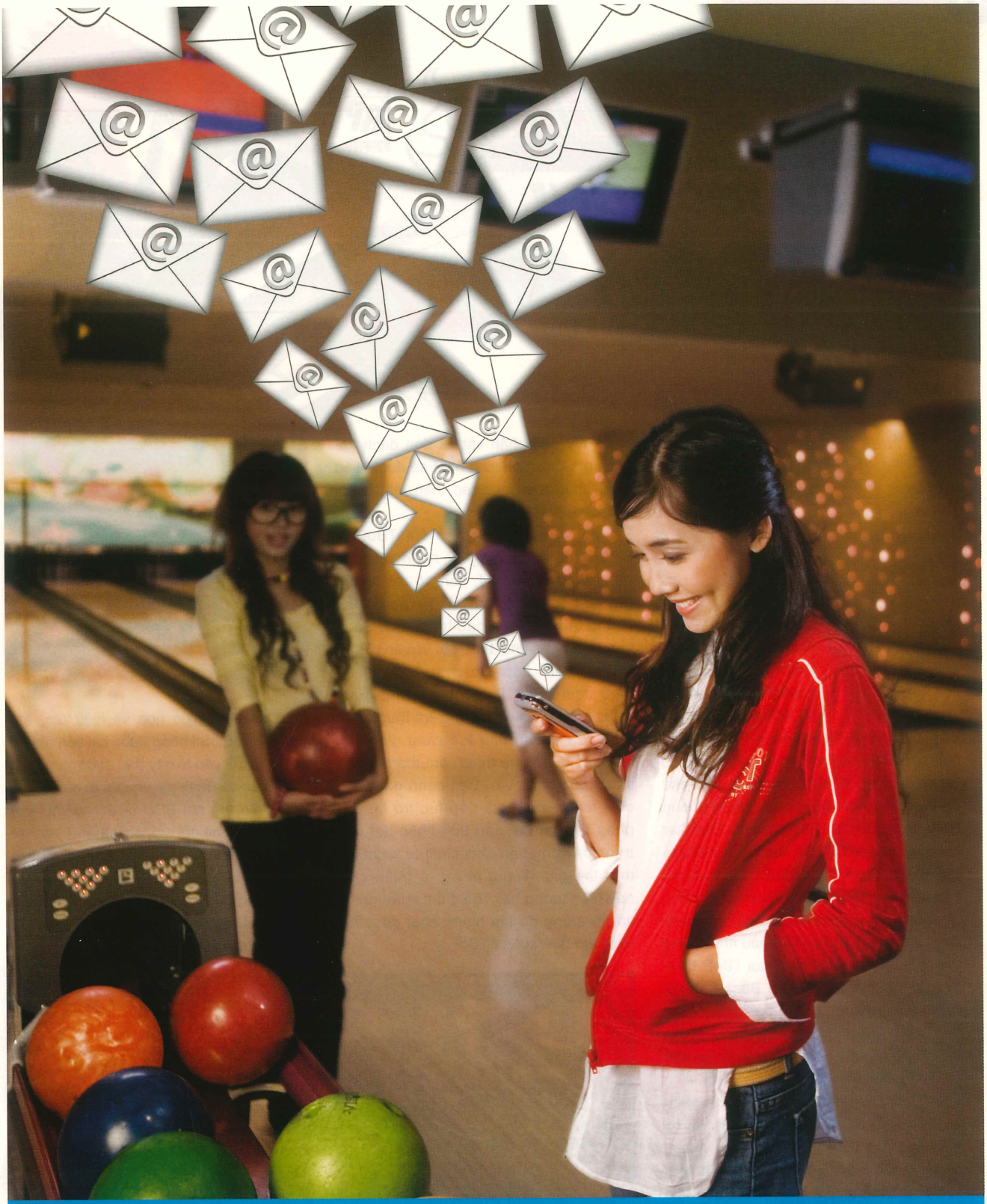
Một cải tiến rất đáng khen trong lối chơi guitar của GHWT là trong phần chơi cốt truyện Career, cuối cùng game cũng đã hỗ trợ phần chơi guitar và bass hoàn toàn riêng biệt. Đây là điều các fan đã mong muốn từ lâu, khi dòng game bắt đầu tích hợp phần chơi guitar bass từ bản Guitar Hero II. Với GHWT, ngay từ đầu bạn có thể lựa chọn ngay việc đi lưu diễn thế giới cùng ban nhạc trong vai trò guitar hoặc bass tùy thích. Đặc biệt, mỗi phần chơi lại tích hợp những bài hát khác nhau nên hoàn toàn không gây nhàm chán khi bạn muốn chuyển đổi giữa hai phần chơi.

Âm nhạc của Guitar Hero luôn là một trong những ưu điểm nổi bật nhất của dòng game, và phiên bản GHWT lần này cũng không hề khiến các fan phải thất vọng. Game quy tụ đến 86 ca khúc đậm đặc chất rock. Đặc biệt những ca khúc này đều là những bản thu gốc của chính các ban nhạc rock nổi tiếng. Phong phú về số lượng nên phong cách rock trong GHWT cũng rất đa dạng, bạn có thể bắt gặp các tác phẩm rock cổ điển (Jimi Hendrix, The Doors, Eagle…), Heavy Metal (Van Halen, Motorhead, Bon Jovi…), Alternative rock (Coldplay, Oasis…), Thrash Metal (Metallica), Grunge (Nirvana), Progressive metal (Dream Theater), Metalcore (Bullet for My Valentine) và cả thể loại Nu metal hiện đại (Korn, Linkin Park). Đặc biệt "ông hoàng nhạc Pop" Micheal Jackson cũng góp mặt với ca khúc kinh điển "Beat It". Nhìn chung, với danh sách ca khúc phong phú, đa dạng thể loại rock, cùng khả năng tải thêm hàng lô bài hát mới từ mạng (điển hình như nguyên cả album mới toanh "Death Magnetic" của ban nhạc Metallica), GHWT chắc chắn sẽ khiến bạn say mê đắm chìm trong không khí nhạc rock cực kỳ phấn khích và sôi động mà game mang lại.

THANH LONG

GUITAR HERO: WORLD TOUR	
PHÁT HÀNH	Activision Blizzard
PHÁT TRIỂN	Neversoft Ent.
THỂ LOẠI	Âm nhạc
HỆ MÁY	PS2, Wii, NDS, PS3, Xbox 360
NGÀY PHÁT HÀNH	26/10/2008
ESRB	Teen





Nhận và gửi email mọi lúc, mọi nơi

Với EZmail, bạn sẽ nhận được thông báo tự động mỗi khi có email mới, rồi thỏa sức đọc - trả lời email ngay trên máy điện thoại một cách thuận tiện như trên máy tính mà lại không cần đến máy tính và Internet / Wifi.
Hãy tận hưởng cuộc sống theo cách riêng của bạn.

Lưu ý: Máy di động cần hỗ trợ GPRS, để đăng ký soạn tin "**mail EZmail1**" hoặc "**mail EZmail2**" gửi 9334. Được khai báo đến 3 địa chỉ email, dung lượng hòm thư 30Mb. **Gói Standard** (EZmail1): cước thuê bao 500đ/ngày + cước sử dụng GPRS. **Gói Business** (Ezmail2): cước thuê bao 2.000đ/ngày, miễn cước GPRS khi nhận/gửi mail.

EZmail http://ezmail.vinaphone.com.vn

Sản phẩm của VNPT VNPT | vinaphone không ngừng vươn xa

BLEACH DARK SOUL

Hắc Tâm

BLEACH DARK SOUL	
PHÁT HÀNH	Sega
PHÁT TRIỂN	Treasure
THỂ LOẠI	Đối kháng
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	07/10/2008
ESRB	Teen

Việc tỏa sáng của The Blade of Fate (TBoF) năm ngoái đã giúp thương hiệu anime ăn khách Bleach có được chỗ đứng khá an toàn trên sân game bên cạnh các đồng hương Dragon Ball Z, Naruto. Không để người hâm mộ phải chờ đợi lâu, Treasure - hãng phát triển nổi tiếng Nhật Bản (Sin & Punishment, GunStar Heroes) cùng với SEGA vừa tiếp tục cho ra mắt Bleach Dark Soul (BDS) - được xem là bản mở rộng không chính thức của TBoF.

Sở dĩ được xem là bản mở rộng là vì cơ cấu gameplay của BDS hầu như không thay đổi nhiều khi so sánh với TBoF. Điển hình là hệ thống các đòn Bankai (tuyệt chiêu trong game), các lá bài hỗ trợ trong trận đánh (giúp tăng sức tấn công, tốc độ...) tiếp tục được bố trí hoàn thiện qua các phím ảo trên màn hình cảm ứng. Nhờ vậy người chơi chỉ cần chạm nhẹ các phím ảo trên là có thể yên tâm để nhân vật thi triển các đòn đánh phức tạp. Tuy nhiên, các phím ảo trên chỉ được phép kích hoạt sau một khoảng thời gian nhất định. Mặt khác, tùy vào nhân vật và đòn đánh lựa chọn mà thời gian kích hoạt sẽ được điều chỉnh khác nhau giúp các nhân vật trở nên cân bằng hơn.

Một thay đổi khác so với TBoF là BDS là được bổ sung 17 nhân vật mới, nâng tổng số lên 44, con số rất phong phú khi so sánh với bất kỳ game đối kháng trên handeld nào trước đây. Song song với phần chơi theo cốt truyện (Story Mode), BDS tiếp tục cống hiến nhiều mục chơi quen thuộc khác như Time Attack, Survival để kiếm điểm thưởng và mở khóa những phụ lục sáng giá khác như các lá bài ma thuật, âm thanh, màu sắc... cho nhân vật. Bên cạnh đó, phần chơi mạng sáng giá tiếp tục trở lại cho phép bạn có thể đấu đơn hoặc bắt cặp tranh tài cùng bạn chơi khác từ khắp nơi trên thế giới. Đáng mừng là phần chơi này hiện tượng "lag" đã giảm thiểu nhiều và hệ thống dò tìm người chơi được cải tiến hơn hẳn so với TBoF.

Ưu

- Tiết tấu nhanh, hấp dẫn.
- Phần chơi mạng hỗ trợ mạnh hơn bản game trước.
- Lượng nhân vật đa dạng nhưng vẫn đảm bảo được tính cân bằng.

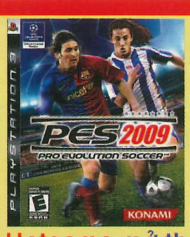
Khuyết

- Cách chơi hầu như không thay đổi.

Chất lượng đồ họa và hiệu ứng âm thanh của BDS không được cải tiến nhiều, bởi lẽ cả hai yếu tố này đều được game thủ đón nhận và đánh giá khá tốt từ bản game trước. Có thể nói BDS là bản game khá thành công mà đội ngũ phát triển Treasure đã xuất sắc thực hiện và thật đáng tiếc nếu bạn bỏ qua một trong những game đối kháng được đánh giá là hay nhất trên handheld này.

THÀNH NHÂN

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.3.726.1373 - 04.6.292.3455
Email : quocdaivn@yahoo.com



PSP Slim: 3 triệu 6 (Tặng kèm 300 Game) / XB360: 7 triệu 5 (Bảo hành Red Ring 12 tháng)
WII: 5 triệu / NDS: 2 triệu 7 (Tặng kèm 1000 Game) / PS2: 2 triệu 6 / PS3: 7 triệu

- Nhận đặt mua, đổi game PS3, băng GBA, copy game PSP vào thẻ nhớ (400 games)
- Bán các phụ kiện cho máy PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA...
- Kiểm tra miễn phí, sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game Console
- Sửa lỗi Red Ring của máy XB360 (Có bảo hành)
- Gắn modchip PS2, WII - Mua bán các máy PS2, PS3 đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

PS3 80GB DualShock

Hotgame mở thêm cửa hàng tại 106 tập thể G3 - Trung Tự (Điện thoại: 04.6.292.34.55)

Castlevania
Order of Ecclesia
Tiêu Diệt Tà Ma

Phiên bản mới nhất vừa xuất hiện trên máy NDS mang tên Castlevania: Order of Ecclesia (COOE) cũng đi theo con đường hành động màn hình cuộn ngang (side-scrolling) pha trộn yếu tố nhập vai, kết hợp thêm những yếu tố khác hy vọng mang lại làn gió "tươi trẻ" hơn.

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami Digital Entertainment
THỂ LOẠI	Hành Động
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	21/10/2008
ESRB	Teen

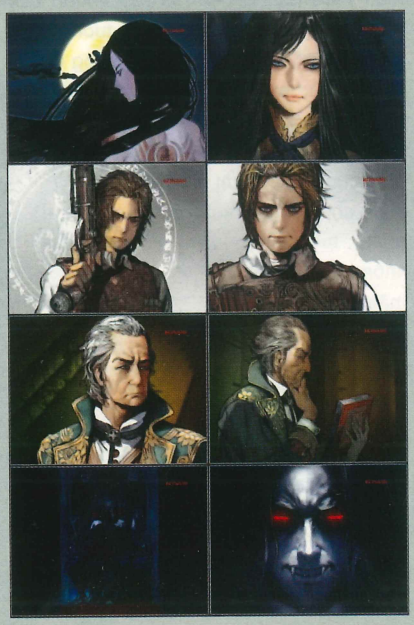
Vùng đất kỳ bí Transylvania là quê hương bá tước Vlad Tepes, nhân vật có thật trong lịch sử được xem là nguồn cảm hứng tạo nên nhân vật bá tước ma cà rồng Dracula lừng danh trong vô số các tác phẩm văn học, điện ảnh và cả game giới. Nằm trong trào lưu đó, loạt game "dài hơi" Castlevania của Konami cũng xoay quanh vị bá tước này và tòa lâu đài ma quái của hắn. Xuất hiện lần đầu tiên năm 1986 trong diện mạo một game hành động màn hình cuộn ngang (side-scrolling), những tựa game Castlevania đầu tiên để lại ấn tượng tốt đẹp với lối chơi hấp dẫn cùng với độ khó cũng thuộc hàng "kinh điển". Đến năm 1997 loạt game này tạo bước đột phá khi pha trộn thêm yếu tố nhập vai để tạo nên Catslevania: Symphony of the Night, tựa game xuất sắc nhất của cả sêri. Một kỷ nguyên mới mở ra hướng đi cho các phiên bản sau này. Phiên bản mới nhất vừa xuất hiện trên máy NDS là Castlevania: Order of Ecclesia (COOE) cũng theo con đường này nhưng kết hợp thêm những yếu tố khác hy vọng mang lại làn gió "tươi trẻ" hơn.

Đối đầu nguy hiểm

Vào những năm giữa thế kỷ XIX, khắc tinh truyền kiếp của bá tước Dracula là dòng họ Belmont đã mất dần những quyền năng diệt quỷ của mình theo thời gian và nhân loại đứng trước hiểm họa không người bảo vệ một khi Dracula hồi sinh. Trước viễn cảnh u ám đó hàng loạt hội kín đã được thành lập để tìm ra phương pháp đối phó, trong đó hội Order of Ecclesia đã đến gần với thành công nhất khi khám phá ra phép thuật khắc chế Dominus. Shanoa, một nữ thành viên của hội được hội trưởng Barlowe lựa chọn làm người mang phép thuật này nhưng trong nghi lễ hiến tế, một thành viên khác là Albus đã cướp Dominus. Và câu chuyện trong COOE bắt đầu khi Shanoa lên đường truy đuổi Albus, đồng thời khám phá những âm mưu thâm độc...

Lối chơi mới mẻ

Ở COOE, người chơi vẫn bắt gặp phong cách hành động pha lẫn nhập vai nhưng lại mang một diện mạo hoàn toàn mới mẻ. Ở vài phiên bản gần đây của loạt game này, Konami đã giảm dần sức ảnh hưởng của cái tên Belmont lên dòng game và COOE là điểm mốc đánh dấu sự đoạn tuyệt chính thức. Không còn ngọn roi Vampire Killer lừng danh cũng như các vật trừ tà như thánh giá, nước thánh hay dao



găm bạc truyền thống, thay vào đó nhân vật chính Shanoa sẽ sử dụng hệ thống phép thuật được gọi là glyph. Từ các glyph thu thập được, Shanoa sẽ trang bị vào 2 tay của mình và cụ thể hóa thành các loại vũ khí khác nhau mà khi sử dụng sẽ hao tổn một lượng MP của nhân vật (thanh này sẽ tự hồi phục dần theo thời gian). Với số lượng glyph khá phong phú người chơi sẽ có nhiều tùy chọn vũ khí ứng với từng đối thủ. Tính năng Glyph Union cho phép kết hợp 2 thứ vũ khí của bạn để cho ra một đòn đánh uy lực, nhưng sẽ phải tốn một lượng heart (những biểu tượng trái tim quen thuộc của dòng game) đáng kể. Cuối cùng, bạn còn có thể trang bị thêm một glyph để hỗ trợ việc bay nhảy hay giải đố rất hữu ích.

Khác hẳn đa số những game cùng sêri luôn lấy bối cảnh trọng tâm là lâu đài của Dracula, COOE lại có nét giống với bản Castlevania 2: Simon's Quest khi bối cảnh trải dài trên nhiều vùng đất khác nhau mà khi hoàn thành một khu vực sẽ mở ra một khu vực mới. Trọng tâm của trò chơi đặt tại ngôi làng, nơi bạn có thể mua sắm các vật dụng, lưu game hay hồi phục máu cùng với MP và heart. Sau khi trải qua nhiều cuộc phiêu lưu khắp vùng đất Transylvania, cuối cùng người chơi mới có thể đặt chân đến tòa lâu đài huyền thoại của bá tước Dracula. Có thể thấy rõ ý đồ của Konami muốn đem đến một lối chơi mới mẻ không tuân theo những tiêu chí rập khuôn bấy lâu. Tuy nhiên việc theo đuổi ý tưởng bố trí câu chuyện xuyên suốt nhiều vùng đất lại dẫn đến một khiếm khuyết đáng tiếc - được về lượng nhưng lại mất về chất. Sự háo hức khám phá mau chóng biến mất bởi các màn chơi được thiết kế ngắn, tuyến tính và không có nhiều bí mật. Ngay cả lâu đài của Dracula, một nét hấp dẫn đặc trưng của dòng game, cũng kém quy mô hơn. Thiếu đi những khu vực, những căn phòng bí mật khiến chất Castlevania phai nhạt phần nào.

Thử thách chết chóc

Cái chết luôn đồng hành với bạn trong suốt trò chơi, theo đúng nghĩa đen. Có cảm giác như trong lúc thiết kế, Konami đã lỡ tay nâng độ khó lên quá cao và quên chỉnh lại bình thường nên COOE dù không đến nỗi khó như những phiên bản cổ điển nhưng hơn rất nhiều so với những phiên bản gần đây. Chắc chắn COOE có độ khó cao nhất trong dòng Castlevania kể từ kỷ nguyên Symphony of the Night. Màn hình gameover sẽ là cảnh xuất hiện nhiều nhất bất chấp bạn là thợ săn ma cà rồng lão luyện hay một tay lính mới. Thử thách đáng kể nhất đến từ những con trùm, vốn làm cho người chơi cảm thấy ấm ức bởi máu "trâu", đòn đánh sát thương cực cao sẵn sàng "hóa kiếp" bạn chỉ với vài chiêu nhanh gọn nhưng lại có quá ít điểm yếu để bạn khai thác. Game cũng không đưa ra một chút gợi ý nào nên tốt nhất là bạn dùng chiến thuật thử-sai (trial-and-error), thí vài mạng và hy vọng nắm bắt được cách đánh; cũng may các điểm lưu game gần vị trí các con trùm.

Không chỉ vậy, cả những con quái vật "quèn" cũng không chút dằn đo hạ gục bạn bất cứ lúc nào. Biết bao lần người chơi phải khốn đốn vì trang bị sai glyph khi đụng độ với một loại quái vật nào đó (dễ bị tổn thương bởi một loại glyph nhưng vô hiệu với những glyph khác), mà cách tốt nhất để trang bị đúng là bạn phải thử qua từng loại. Vô tình hay hữu ý độ khó quá cao đã biến game tương đối ngắn như COOE thành khá "dài" vì bạn phải chơi lại nhiều lần.

Hình ảm khoe sắc

Nhắc đến Castlevania mọi người đều nhớ đến phong cách đồ họa đặc sắc trên nền 2-D cùng với âm thanh ấn tượng và COOE lại tiếp nối truyền thống tốt đẹp này. Hình ảnh có chất lượng ngang với 2 phiên bản trước trên hệ máy NDS là Dawn of Sorrow và Potrait of Ruin vốn đã giành được thiện cảm của người chơi. Thậm chí COOE còn mang đến một bức tranh nhiều màu sắc hơn qua các vùng đất khác nhau từ những căn phòng u ám cho đến núi tuyết lạnh lẽo hoặc biển cả cuồng nộ. Thiết kế nhân vật cũng là một thế mạnh đáng tự hào khi đem đến những nhân vật đầy cá tính. Tô điểm thêm cho phần đồ họa đẹp mắt là phần âm thanh không hề thua kém dù được thiết kế trên NDS. Những giai điệu mang nét ma quái phù hợp với bối cảnh game càng làm tăng thêm sự cuốn hút. Màn trình diễn hình-âm của COOE thật sự chinh phục mọi người chứ không tạo ra nhiều luồng ý kiến trái ngược nhau như trong cách chơi.

Làn gió mới

Nỗ lực đem đến hệ thống chiến đấu mới nhưng lại bỏ qua những giá trị xưa cũ, bối cảnh trải dài trên một khu vực rộng lớn nhưng lại thiếu chiều sâu, COOE có cả ưu điểm và khiếm khuyết. Xét trên bình diện tổng thể thì đây vẫn là một game hấp dẫn dù "chất" Castlevania đã phai nhạt ít nhiều. Có lẽ qua những cải tiến Konami muốn đem đến một làn gió mới, vậy tại sao ta không thể dành cho game cái nhìn "thoáng" hơn.

HỒNG PHÚC

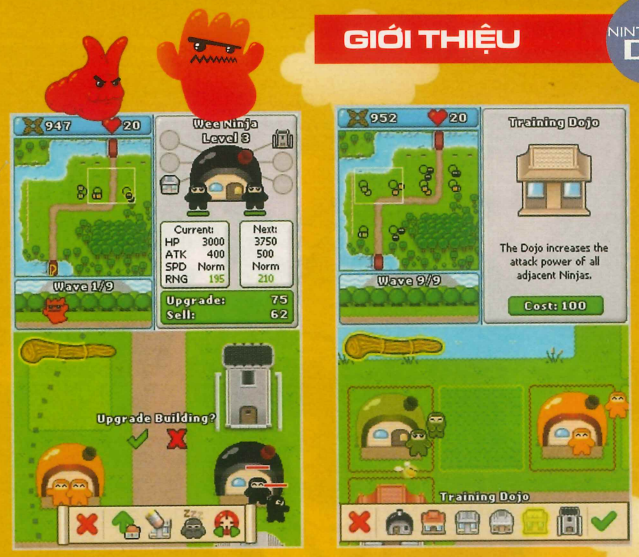
Ưu

- Hệ thống glyph mới lạ.
- Hình âm tạo ấn tượng.

Khuyết

- Màn chơi tuy phong phú nhưng thiếu chiều sâu.
- Độ khó quá cao.

Thành phố NINJA



NINJATOWN	
PHÁT HÀNH	SouthPeak Games
PHÁT TRIỂN	Venan Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	28/10/2008
ESRB	Everyone

Trong game chiến thuật, thuật ngữ "Tower Defense" (TD) được phân thành một kiểu, một phần chơi/thể loại riêng biệt. Nhiệm vụ của game thủ trong phần chơi này là xây dựng các tháp trụ có khả năng tấn công nhằm mục đích ngăn chặn quân đối phương có thể vượt qua được một điểm trong bản đồ... Phần chơi này khá hấp dẫn và hiện có rất nhiều game hoặc những bản mod riêng biệt dành cho game chiến thuật như DotA (Defense of the Ancients), Master of Defense đi theo phong cách này và gặt hái được rất nhiều thành công. Cùng theo xu hướng đó còn có Ninjatown, sản phẩm do Venan Entertainment mới trình làng trên Nintendo DS cuối tháng Mười qua.

Trong game, người chơi sẽ vào vai Ol' Master Ninja, chưởng môn nhân của Ninjatown, có nhiệm vụ lãnh đạo môn sinh của mình ngăn chặn đạo quân xâm lược Wee Devils do tên quỷ vương Mr.Demon hiếu chiến cầm đầu.

Ninjatown có tổng cộng gần 40 màn chơi mà mục tiêu của mỗi màn là dùng những tháp canh ninja để ngăn chặn bọn Wee Devils đột nhập những khu vực cấm trên bản đồ. Có khá nhiều tháp canh khác nhau để bạn có thể tùy chọn và mỗi loại sẽ có ưu và khuyết riêng buộc bạn phải thận trọng cân nhắc trước khi bắt đầu xây dựng. Ví dụ, yellow ninja tấn công mạnh nhưng tốc độ ra đòn chậm chạp; trái ngược hoàn toàn là business ninja tốc độ ra đòn nhanh nhưng mức sát thương nhỏ. Trong khi đó, các white ninja lại có thể cầm chân đối phương nhờ khả năng đóng băng hoặc làm chậm bước tiến của chúng.

Ở những màn chơi đầu do chủng loại tháp canh và đối phương còn khá hạn chế nên người chơi không cần phải đắn đo nhiều trong việc lựa chọn và xây dựng. Nhưng càng về sau, những đợt tấn công của đối phương sẽ ngày càng quy mô, phức tạp buộc bạn phải tính toán và xoay trở liên tục. Điển hình như đám quái vật bay sẽ hoàn toàn miễn nhiễm với toàn bộ các tháp canh ninja, chỉ có khả năng tấn công dưới mặt đất. Vì vậy nếu chẳng may tiêu hết tiền để xây các tháp canh này bạn phải bán chúng với giá rẻ để xây lại tháp khác hoặc chịu khó nạp lại màn chơi. Để tránh trường hợp đáng tiếc này bạn nên quan sát vị trí và chủng loại quân đối phương ở màn hình cảm ứng bên trên.

Sau mỗi lần ngăn cản được đợt tấn công của đối phương, người chơi sẽ tích luỹ được điểm thưởng (cookies) để nâng cấp hoặc xây dựng thêm các cửa hàng buôn bán vũ khí, tháp canh phụ trợ..., tăng cường sức phòng thủ, tấn công của các tháp canh. Ngoài ra, bạn còn có thể kêu gọi sự trợ giúp của Ol' Master Ninja để tạm ngưng thời gian trong game (rất tốt để nâng cấp hoặc xây dựng các công trình mới), dùng các tia nắng mặt trời với nhiệt lượng cao để đốt cháy đối phương... Cần lưu ý là quyền trợ giúp này chỉ được sử dụng rất hạn chế, do vậy bạn nên tận dụng chúng thật hiệu quả.

Song song với phần chơi đơn cuốn hút, game còn tích hợp tính năng mạng cho phép bạn thi thố tài năng cùng các bạn chơi khác. Điều thú vị là Ninjatown chỉ đòi hỏi một bản game duy nhất để bạn có thể kích hoạt tính năng này.

Không cầu kỳ và sắc sảo như nhiều trò chơi thành danh khác trên nền NDS, nhưng Ninjatown cuốn hút người chơi nhờ tạo hình nhân vật khá vui nhộn như hình ảnh các business ninja mặc đồng phục nguyên tông, cổ đeo cà vạt, hay bọn quái vật Wee Devil đầu chải keo, tay xách vali trông rất hóm hỉnh khiến bạn không khỏi bật cười. Đáng tiếc là khâu nhạc nền chưa tạo được dấu nhấn thật sâu sắc như các khâu khác của game. Dù vậy, Ninjatown có thể xem là một trong những đại diện ưu tú của các trò chơi theo phong cách Tower Defense.

THANH HẰNG

ƯU
- Cách chơi sinh động, đa dạng.
- Phong cách đồ họa vui nhộn.
- Phần chơi mạng thiết kế tốt làm tăng giá trị chơi lại.

KHUYẾT
- Nhạc nền chưa thật ấn tượng.

Thế Giới Hoàn Mỹ

www.TheGioiHoanMy.vn

Thiên Nộ Thần Phạt

Tu La Đạo

Tu La Đạo trong Tín ngưỡng phương Đông

Theo tín ngưỡng Phật gia, Tu La Đạo là một trong Lục Đạo Luân Hồi bao gồm: Thiên – Tu La – Nhân – Súc sinh – Ngạ quỷ - Địa ngục. Đó là sáu kiếp Luân Hồi mà tất cả mọi sinh linh trong vũ trụ đều phải trải qua. Trong Lục Đạo, cao nhất là chư Thiên - cảnh giới thần tiên, có cuộc sống hoan lạc hơn con người. Trong Thiên Đạo có nhiều cấp độ khác nhau, hạnh phúc và tuổi thọ cũng từ đó có sự khác biệt.

Trong tháng 10/2008 vừa qua, Thế Giới Hoàn Mỹ VN (TGHM VN) đã ra mắt đông đảo cộng đồng hoạt động "Thí Luyện Trường Tiên Ma" (Trường Thi Tiên Ma) với nhiều thử thách hấp dẫn. Đã có rất đông hào kiệt tham gia sự kiện náo nhiệt này, giành được những cực phẩm trân bảo hiếm có của Tiên Ma nhị giới. Cũng trong tháng 10, sự kiện lớn: "Khai mở máy chủ Tầm Mộng" đã giành được sự hưởng ứng nhiệt liệt của đông đảo game thủ khắp nơi. Trong vòng 17 ngày tính từ thời điểm mở máy chủ (10/10/2008 - 27/10/2008), sự kiện "Tưởng thưởng Tầm Mộng" đã phải rút ngắn thời gian sự kiện, gia tăng lượng người đoạt giải vì số hào kiệt vượt qua hạn ngạch là quá lớn. Cũng trong thời gian đó, đã có 15 bang phái giành được lãnh thổ trên bản đồ Thế Lực Tầm Mộng. Thành tích này là một bước tiến vượt bậc, khẳng định sức thu hút mãnh liệt của TGHM VN.

Trong thời gian tới đây, chúng tôi xin ra mắt các bạn "Tu La Đạo" với nội dung đặc biệt, nối tiếp những hành trình hào hùng của Đại chiến dịch Thiên Nộ Thần Phạt.

Tu La Đạo xếp sau Thiên Đạo, là cảnh giới của những quỷ thần chiến đấu. Bao gồm các sinh linh nhiều tham vọng, ham quyền lực và thường xuyên xảy ra chiến tranh giết chóc. Sau Tu La Đạo mới tới Nhân Đạo, là cảnh giới của con người phàm trần. Cuối là ba đạo: Súc sinh – cảnh giới của các loài súc vật cầm thú, Ngạ quỷ - loài quỷ đói, và Địa ngục – cảnh giới đáng sợ nhất, giam cầm những chúng sinh làm nhiều việc ác khi còn sống.

So với các đạo khác, nam A Tu La thường xảy ra nhiều biến động, hiếu dũng ngoan cường, đối với chư thiên, đã nhiều lần công kích Thiên Vương, âm mưu đoạt vị. Nữ A Tu La dung mạo xinh đẹp, thường mê hoặc chúng sinh, khiến họ khó có thể tu hành.

Đó là quan niệm về Tu La Đạo trong Tín ngưỡng, vậy với TGHM, Tu La Đạo thực chất là gì?

Tu La Đạo trong Thế Giới Hoàn Mỹ

Tại Lạc Nhật Cao Nguyên, một địa danh của TGHM sẽ xuất hiện một Tế đàn kì bí, tỏa ra vô tận đấu khí. Đó chính là Phi Hồng Tế Đàn, một trận pháp đặc biệt có thể đưa người chơi vào Tu La chiến trường, du nhập Tu La giới để tham gia sinh tử huyết chiến.

Vậy làm thế nào để có thể bước vào Tu La Đạo? Đầu tiên là yêu cầu về đẳng cấp, người chơi phải đạt cấp độ tối thiểu là 50, sau đó phải hoàn thành nhiệm vụ Phi Hồng Chi Môn làm tiền đề. Sau khi đáp ứng được nhu cầu này, vào lúc 8h tối hàng ngày, cánh cửa bước vào Tu La Đạo đã sẵn sàng mở rộng cho mọi hào kiệt bước vào Tu La Trường.

Thần Đạo "Tu La Đạo » vô cùng đặc biệt, nam xấu xí hẹp hòi, nhưng nữ lại muôn phần xinh đẹp. A Tu La Vương thường dẫn quân đi khiêu chiến với Đế Thích, hai bên đố kị tranh đoạt,mỗi khi ác chiến đều long trời lở đất. "Tu La Trường" chính là đến từ đó.

So với những hoạt động đồ sát (PK) thông thường, Tu La Đạo có điểm đặc sắc lớn nhất chính là sự bình đẳng trong giao chiến. Theo lẽ thường, những nhân vật cấp độ 50 làm sao có đủ thực lực tranh hùng với những nhân vật cấp độ 100, Tu chân vượt trội? Nhưng một khi bước vào Tu La Đạo, người chơi sẽ nhận được hỗ trợ đặc biệt với "Thiên Đạo Bổ Khuyết Cẩm Nang". Cẩm nang thần bí này một khi mang trên người sẽ gia tăng triệt để các chỉ số cho mọi nhân vật, cấp độ càng thấp, sự bổ trợ càng cao. Do đó, những cao thủ chưa đạt tới giai vị đại thành mong muốn, khi tham gia sự kiện Tu La Đạo cũng không phải hốt hoảng hay quá lo ngại về thực lực bản thân.

Ngoài ra, trong đấu trường có một số quang cầu chứa sức mạnh thần bí bay lượn với tốc độ rất cao, người chơi ăn được quang cầu trong một khoảng thời gian ngắn sẽ có sức mạnh phi thường. Đồng thời trong đấu trường sẽ bất ngờ xuất hiện một số Ngưng Huyết Kết Tinh, có thể nhận được "Minh Tinh" từ trong đó. Sau khi sử dụng sẽ nhận được sự hỗ trợ về phép thuật rất lớn. Những bảo vật thần bí này đều ảnh hưởng đến quá trình chiến đấu của bạn.

Một hoạt động PK tự do với sự cân bằng rất lớn như vậy, cốt yếu hướng tới mục đích gì? Trước hết phải nói tới vật phẩm Hiên Viên Lệnh sẽ xuất hiện trong Tu La Đạo. Hiên Viên Lệnh tên đầy đủ là "Mậu Kỉ Hiên Viên Lệnh", sau khi người chơi vào cửa sẽ nhận được 1 chiếc, đó chính là công cụ thể hiện tư cách tham gia hoạt động của người chơi. Sau khi người chơi chết, vật phẩm đó sẽ tự động biến mất, đồng thời bản thân sẽ bị di chuyển đến Đại địa đồ và kết thúc hoạt động. Những người chơi khác có thể thu thập "Mậu Kỉ Hiên Viên Lệnh" để đổi phần thưởng. Do vậy, để nhận được phần thưởng cuối cùng, nhất định phải bảo toàn tính mệnh, giành lấy "Mậu Kỉ Hiên Viên Lệnh" của người chơi khác.

Sau khi giành được Hiên Viên Lệnh, bằng hữu sẽ dùng nó đổi lấy những phần thưởng giá trị từ sự kiện Tu La Đạo như Kinh nghiệm, Thần Bí Trù Mã và Nguyên liệu chế tạo các trang bị cực phẩm trân bảo hiếm có của Tu La giới. Đặc biệt trong số những phần thưởng của Tu La Đạo chính là hai Hạng Liên hiếm có: Thiên Xu và Thiên Cơ, mỗi loại đều có thuộc tính vô cùng ưu việt, là cực phẩm Hoàng Kim cấp 14 nhưng yêu cầu cấp độ sử dụng chỉ là 50.

Tu La Đạo là định nghĩa về sức mạnh, là thế giới của những Chiến đấu chi thần, sức mạnh là chí tôn. Sự kiện độc đáo Tu La Đạo đưa người chơi du nhập chiến trường Tu La giới, thể hiện bản lĩnh của mình, cùng quần hùng huyết chiến, lưu danh thiên cổ. Hoạt động đồ sát công bằng giành lấy phần thưởng giá trị, ai ai cũng có cơ hội đoạt giải, ngoài TGHM VN liệu có nơi nào làm được?!

Những Cập Nhật Trong Phiên Bản mới

Trong phiên bản cập nhật "Tu La Đạo" tới đây, sẽ có rất nhiều Nội dung mới được đưa vào TGHM VN. Trong đó bao gồm các Vật phẩm hỗ trợ mới, hệ thống Thời trang Hoàn Mỹ luôn luôn thay đổi với những trang phục ấn tượng, cuối cùng là vật phẩm Thất Tình Báo Hỷ Bao – có thể đem tới cho bạn những điều bất ngờ thú vị.

Hãy gia nhập cùng chúng tôi, bắt đầu một cuộc sống Hoàn Mỹ tại Tầm Mộng hoặc bất cứ máy chủ nào của TGHM VN. Chương trình "Tân Thủ Động Lực" sẽ giải quyết mọi nỗi lo âu của các bạn về vấn đề đẳng cấp, cùng với nhiều sự kiện độc đáo, bạn sẽ có thật nhiều niềm vui và bất ngờ.

VỚI PHIÊN BẢN NEED FOR SPEED: UNDERCOVER (NFSU), EA ĐÃ PHẦN NÀO XÓA TAN THẤT VỌNG CỦA GAME THỦ VỀ PHIÊN BẢN PRO STREET RA CÁCH ĐÂY KHÔNG LÂU. CỐT TRUYỆN VÀ PHONG CÁCH CHƠI MỚI LẠ, NFSU MANG ĐẾN NHIỀU TRẢI NGHIỆM MỚI VỀ THẾ LOẠI ĐUA XE ĐƯỜNG PHỐ.

TAY TRÒNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Tên game: Need For Speed: Undercover	Phát triển: EA	Dự kiến phát hành: Q4/2008	ESRB: Teen	Cấu hình tối thiểu: CPU: P4 3,2GHz
Thể loại: Đua xe	Phát hành: EA	RAM: 1GB / VGA: 256MB / HDD: 10GB / OS: Windows XP/Vista / Dung lượng: 1DVD		

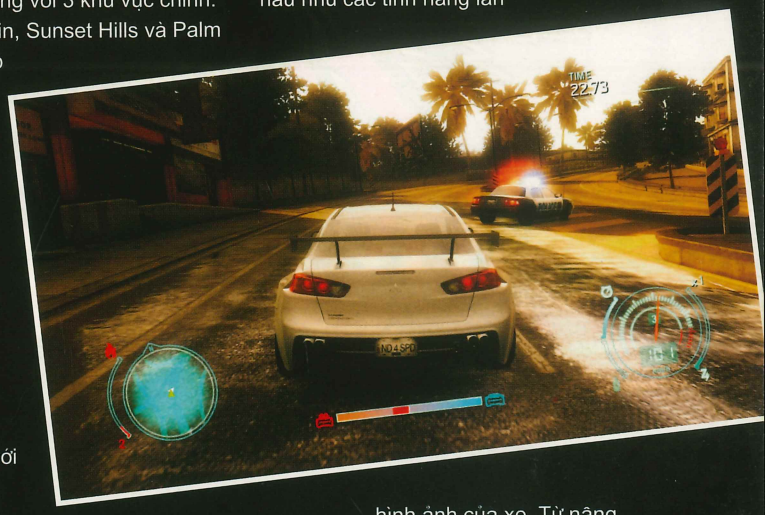
CUỘC RƯỢT ĐUỔI BẤT NGỜ...

Mở đầu với cảnh chiếc Nissan 370Z lao vun vút trên đường, dẫn đầu... cuộc rượt đuổi gay cấn của cảnh sát. Hiệu ứng các góc quay thật đánh kinh ngạc! Camera chuyển đổi rất táo bạo, tạo hình ảnh cuộc đua trên xa lộ ở mọi góc độ nhưng đột ngột camera ngoặt lui về phía sau xe và bạn bị đẩy vào ghế của tài xế ngay một cách thình lình. Lúc này, người chơi cần phải có đôi chút kinh nghiệm từ những phiên bản trước của NFS thì mới hy vọng thoát khỏi cuộc rượt đuổi. Người chơi cần phải tăng tốc thích hợp và "chặt" những khúc cua khó để cắt đuôi lực lượng truy đuổi hùng hậu. Nhưng không dễ dàng như trong phiên bản Most Wanted, cảnh sát trong Undercover đã thông minh hơn rất nhiều, họ đặt rào chắn, rải dây thép gai và nếu cần thiết, sẽ đuổi theo bạn bất chấp dòng xe đang lưu thông hay những ngõ hẻm chật hẹp nhất, quá là rất liều lĩnh!

NHẬP VAI

Ngay khi hoàn thành màn rượt đuổi mở đầu này, người chơi chắc sẽ có những cảm giác hết sức phấn khích. Bạn không cần băn khoăn nhiều về cốt truyện của game, bởi các tình tiết sẽ dần hiện ra qua các đoạn phim xen giữa game. Đầu tiên, bạn sẽ chứng kiến cảnh hai nhân viên cảnh sát đang thảo luận với nhau về một hội đua xe của bọn tội phạm ngầm, rất nhiều khả năng liên kết với tổ chức buôn lậu quốc tế. Nữ diễn viên Maggie Q vào vai một thanh tra cảnh sát, người đã đưa ra ý kiến về việc cài nội gián vào tổ chức này. Không ai khác, nhân viên này chính là bạn đấy! Theo dõi tiếp đoạn phim, bạn sẽ thấy quá trình mình thâm nhập vào tổ chức đua xe trái phép này. Với nhiều hiệu ứng của điện ảnh, đôi khi làm người chơi lầm tưởng mình đang xem một bộ phim hành động thứ thiệt của Hollywood hơn là đang hòa mình vào game đua xe trên chiếc máy tính.

Để có những bước tiến trong nhiệm vụ, game đòi hỏi bạn phải liên tục nâng cấp kỹ năng đua xe của mình. Bạn không cần quá lo lắng nếu đây là lần đầu tham gia vào trò đua xe đường phố, bởi NFSU sẽ đưa ra nhiều cách để bạn kiếm điểm. Người chơi dễ dàng kiếm thêm điểm bằng cách chạy xe tà tà quanh thành phố Tri-City Bay. Cũng như các game NFS khác, Tri-City Bay là một thành phố viễn tưởng với 3 khu vực chính: Gold Coat Mountain, Sunset Hills và Palm Harbor. Nhằm giúp người chơi dễ dàng hình dung về Tri-City Bay, nhà phát triển game EA Black Box cho rằng chỉ cần 8 phút với tốc độ tối đa là bạn có thể đi xung quanh thành phố. Rất nhiều đường cao tốc cho phép bạn thỏa sức đạp ga, với tổng chiều dài các con đường lên đến 160km.



Trở lại với vấn đề "thăng tiến", bạn cần phải tập luyện và biểu diễn những pha đầy mạo hiểm. Những pha lao như tên bắn, những cú lết bánh... là những kỹ năng bạn cần phải hoàn thiện bên cạnh kỹ năng đua xe điêu luyện. Mục đích khác của việc nâng cấp tay lái chính là giúp bạn tham gia vào nhiều nhiệm vụ khác phân tán rải rác trong Tri-City Bay. Các sự kiện này bao gồm những vòng đua cơ bản như Sprint, Circuit, thử thách trước lòng tin với nhóm qua Cost to State và Cop Takeout.

Một trong những thử thách gian nan nhất chính là việc trộm xe trong... bãi xe cảnh sát. Để hoàn thành, người chơi phải chôm được chiếc xe chỉ định và chạy thẳng về ga-ra. Chuyện sẽ không có gì phức tạp nếu như không bị truy đuổi. Càng về sau, lực lượng cảnh sát càng có kỹ năng điêu luyện hơn và sẵn sàng hạ "knock-out" người chơi bất cứ lúc nào. Không khác gì những cuộc đua trên đường cao tốc, bạn sẽ phải quan sát đối thủ từ mọi phía và tránh những pha va chạm. Khi rượt đuổi, người chơi sẽ có thể quan sát vị trí của đối thủ qua thanh khoảng cách nhằm đưa ra các quyết định phù hợp. Hơn nữa, bạn cần hết sức cẩn thận trong lúc rượt đuổi, giữ xe càng ít hư hao càng tốt. Để kiếm thêm điểm thưởng, người chơi cũng phải thật quậy phá, làm hư hỏng càng nhiều tài sản càng tốt.

LỐI CHƠI THÂN THIỆN

Khi cần đến một sự kiện nào, người chơi chỉ cần kích hoạt chế độ GPS là có thể thấy tất cả những nơi mình cần đến. Mặt khác, hệ thống GPS còn giúp bạn đến những nơi nâng cấp xe rất nhanh chóng. Vẫn giữ phong cách truyền thống của dòng Need for Speed, game cho phép bạn nâng cấp và chỉnh sửa hầu như các tính năng lẫn hình ảnh của xe. Từ nâng cấp bộ truyền động, công suất máy cho đến những bộ hình dán muôn màu, muôn sắc. Ngoài việc trang bị xe mới, việc nâng cấp xe cũng tiêu tốn khá nhiều tiền thưởng mà bạn kiếm được. Càng về sau, người chơi càng trang bị cho mình nhiều xe "khủng" cùng những phụ tùng đắt tiền hơn. Hệ thống xe trong Undercover cũng rất phong phú và đa dạng, từ chiếc Ford Focus bình thường cho đến những siêu xe danh tiếng, với khả năng tăng tốc từ 0-100km/h trong chưa đầy 3 giây.

Nhìn chung, NFSU tạo cảm giác dễ thích nghi cho bất kỳ ai, ngay cả những người mới lần đầu tham gia vào thể loại đua xe đường phố. Với thệ thống điều khiển rất dễ làm chủ, game thủ không cần đầu tư quá nhiều thời gian vào việc tập lái trong các game mô phỏng "hạng nặng" như Gran Turismo, Test Drive... Bạn cần phải kiên nhẫn và chút tinh ý để có thể dễ dàng thoát khỏi các cuộc truy đuổi gắt gao. Với những mánh quen thuộc như Most Wanted, người chơi cũng có thể ngăn các cuộc đuổi bắt bằng cách tông vào các công trình dở dang, trạm xăng hay các biển quảng cáo nằm rải rác trên đường đi.

Ngoài phong cách chơi hấp dẫn, NFSU đã đưa dòng game NFS bước thêm một bước nhờ cốt truyện được dàn dựng chu đáo, tình tiết ly kỳ. Tất cả tạo nên cảm giác vừa quen vừa lạ, làm trỗi dậy đam mê thử thách cho bất kỳ game thủ nào.

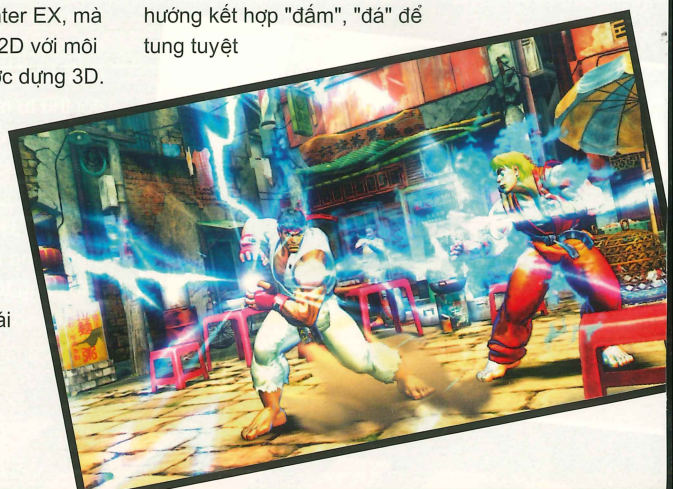
SU ĐÔNG

Street Fighter IV
Đấu sĩ tương phố

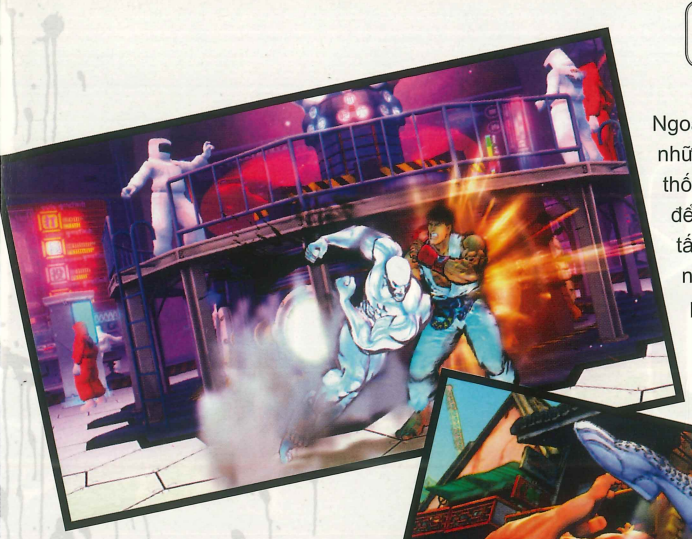
STREET FIGHTER, DÒNG GAME SONG ĐẤU HUYỀN THOẠI CỦA CAPCOM, ĐÃ QUAY LẠI VỚI PHIÊN BẢN IV SAU 9 NĂM KỂ TỪ BẢN STREET FIGHTER III: THE THIRD STRIKE TRÊN HỆ PS2.

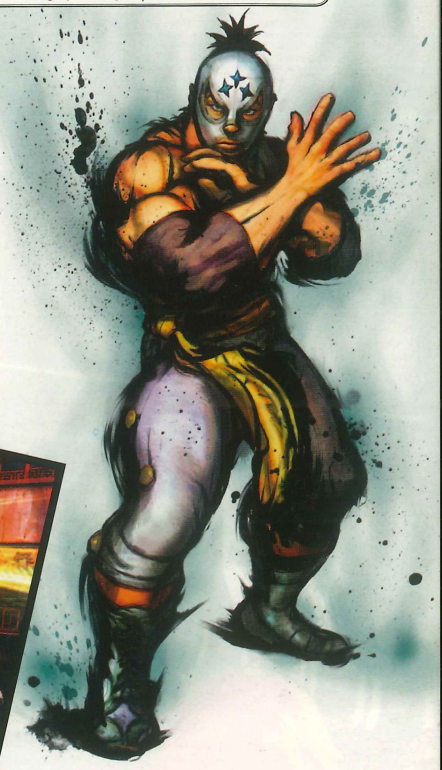
Điều đáng chú ý đầu tiên của Street Fighter IV là đồ họa. Thay cho phong cách 2D của những nhánh Street Fighter cũ, Street Fighter IV giới thiệu đến các fan kiểu đồ họa đặc biệt kết hợp giữa hình ảnh dạng màu nước và phong cách "cel-shade" của những bộ phim hoạt hình. Đây không phải là dạng 3D hoàn toàn như nhánh phụ bản Street Fighter EX, mà trò chơi diễn ra trong tầm nhìn 2D với môi trường, vật thể và nhân vật được dựng 3D. Sự kết hợp này gây ấn tượng khá mạnh cho những game thủ lần đầu biết đến dòng Street Fighter đồng thời tạo sự thân thiện cho những "cựu binh" đã từng trải nghiệm dòng game này. Theo nhà phát triển Capcom, Street Fighter IV sẽ tái hiện lại những ưu điểm nổi bật của phiên bản Street Fighter II, từ phong cách chơi cho đến dàn đấu sĩ quen thuộc.

Về cách chơi, nếu đã từng thử qua những phiên bản Street Fighter trước đây thì bạn sẽ không gặp nhiều bỡ ngỡ ở Street Fighter IV. Cách ra đòn cũng như tuyệt chiêu của các nhân vật được thi triển tương tự như trong những bản tiền nhiệm, với việc ứng dụng các nút chỉnh hướng kết hợp "đấm", "đá" để tung tuyệt



Tên game: Street Fighter IV	**Phát triển:** Capcom	**Dự kiến phát hành:** Quí 1/2009
Thể loại: Song đấu	**Phát hành:** Capcom	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3, PC





Ngoài ra, bạn có thể kết hợp những tuyệt chiêu này với hệ thống "Focus Attack" kể trên để thực hiện những pha biến tấu công-thủ khác thường nhằm đánh lạc hướng đối phương. Bên cạnh Power Gauge, bạn có thêm thanh "Revenge Gauge" nhưng cơ cấu vận hành hơi khác một tí. Để thanh này đầy, bạn cần phải... ăn đòn thật nhiều và khi năng lượng đạt đúng giới hạn thì có thể tung chiêu "Ultra Combo" với sức sát thương rất lớn với đoạn phim hoạt cảnh ra đòn cực kì đẹp mắt. Đây được xem là "cú chót" khi bạn bị dồn đến chân tường và không còn nhiều cơ hội.

Street Fighter IV thực sự hứa hẹn ở lối chơi có nhiều cải tiến giúp tăng tính chiến thuật như "Focus Attack" và tính cân bằng như "Revenge Gauge", khiến thu hẹp khoảng cách giữa những người mới chơi và những "cựu binh". Street Fighter IV chắc chắn sẽ là một trong những tựa game song đấu hấp dẫn nhất phát hành vào mùa xuân năm sau.

CẨM TÚ

chiêu. Theo đó, bạn có tất cả 3 nút đấm và 3 nút đá với mức sát thương khác nhau, kết hợp với nút "nhảy" để thể hiện những pha tấn công trên không. Tuy nhiên, yếu tố cải tiến đầu tiên mà Capcom đưa vào Street Fighter IV là hệ thống "Focus Attack", một dạng tập trung năng lượng để phản đòn thay cho hệ thống đỡ đòn đánh trả trong Street Fighter III: The Third Strike. Bằng cách nhấn giữ hai nút "tấn công" trung bình, bạn sẽ vào trạng thái tập trung năng lượng và phản đòn ngay khi đối phương tấn công. "Focus Attack" có ba cấp độ và có mức sát thương khác nhau tùy theo thời gian tập trung năng lượng. Cấp độ đầu tiên và thứ hai sẽ đánh bật đối thủ xuống sàn, trong khi cấp độ thứ ba sẽ khiến hắn không thể đỡ được và hứng trọn loạt đòn combo của bạn. "Focus Attack" thường chỉ mang tính phòng thủ, do vậy sẽ cực kì hiệu quả với những pha tấn công đơn lẻ của đối phương, ngay cả khi hắn ra đòn trên không hay dưới đất. Tuy nhiên, nhược điểm của "Focus Attack" là tiêu hao khá nhiều năng lượng của nhân vật, do đó việc sử dụng tuyệt chiêu này cần được cân nhắc kĩ.

Thanh năng lượng (Power Gauge) còn dùng để thực hiện tuyệt chiêu liên hoàn (Super Combos) vốn khá quen thuộc với những "cựu binh" từng chinh chiến ở các bản Street Fighter trước. Thanh Power sẽ dần đầy khi bạn tấn công và khi đến giới hạn, bạn có thể tung ra tuyệt chiêu đặc biệt với sức sát thương cao hơn bình thường. Ngoài Super Combos, thanh Power còn cho phép bạn thực hiện các tuyệt chiêu EX, một dạng nâng cấp của tuyệt chiêu thường nhưng với số đòn tung ra nhiều hơn và nhanh hơn.

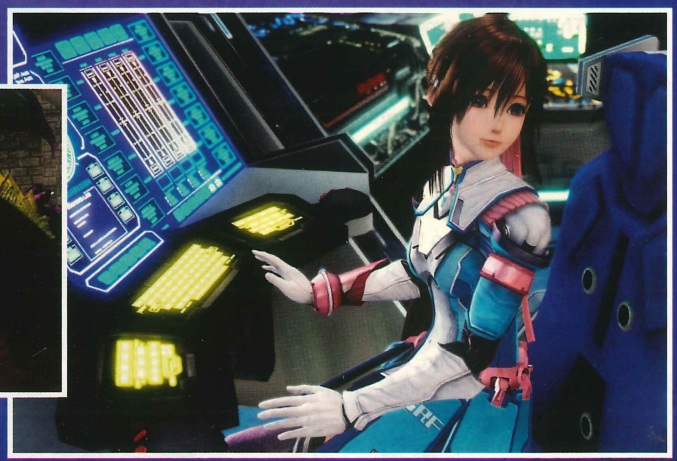
STAR O
THE LAS
HY VỌN

Star Ocean là một trong những dòng game nhập vai rất được các game thủ Việt Nam yêu thích. Đặc biệt là phiên bản Star Ocean: Till the End of Time phát hành trên hệ máy PS2 năm 2003. Vì vậy các fan của dòng game rất vui mừng và háo hức khi tri-Ace và Square-Enix chính thức công bố họ đang thực hiện phiên bản thứ 4 của dòng game Star Ocean. Điều đáng ngạc nhiên là game sẽ xuất hiện đầu tiên trên Xbox 360 của Microsoft.

TÌM KIẾM NHỮNG MIỀN ĐẤT MỚI

Dòng game Star Ocean, từ phiên bản đầu tiên đến nay, cho dù có cốt truyện không hề liên quan đến nhau, nhưng đều diễn ra trong cùng một vũ trụ, với các hành tinh khác nhau. Phiên bản The Last Hope, hiện đang được tri-Ace và Square Enix đồng phát triển, dù là phần thứ 4, nhưng lại có bối cảnh diễn ra vài thế kỷ trước phần 1. Câu chuyện của game khởi đầu vào năm 2064, khi loài người phạm sai lầm mang tinh diệt vong - để bùng nổ chiến tranh thế giới lần thứ 3. Các vũ khí hủy diệt hàng loạt được sử dụng một cách vô tội vạ. Hậu quả của những hành động này là sự "tận thế" của cuộc sống trên Trái Đất. Hành tinh Xanh đang chết dần chết mòn và loài người không còn lựa chọn nào khác, buộc phải rời bỏ quê nhà lên đường tiến vào vũ trụ, với niềm hy vọng cuối cùng và mong manh là tìm được một hành tinh nào đó giữa "biển sao" mênh mông có thể thay thế được Trái Đất làm nơi cư trú mới.

Nhân vật chính của trò chơi là chàng trai Edge Maverick. Dù chỉ mới 20 tuổi nhưng Edge là một người năng động và có tinh thần trách nhiệm cao. Anh không ngại ngần xung phong vào lực lượng SRF, du hành đến các dải thiên hà trong vũ trụ để tìm kiếm những hành tinh có sự sống, với hy



Tên game: Star Ocean: The Last Hope | **Phát triển:** tri-Ace / Square Enix | **Dự kiến phát hành:** 03/03/2009
Thể loại: Nhập vai | **Phát hành:** Square Enix | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360

OCEAN

ST HOPE

NG CUỐI

vọng cứu nhân loại khỏi bờ vực diệt vong. Cùng đi với Edge có cô bạn thời thơ ấu là Reimi Saionji. Người chơi sẽ theo chân đôi bạn này trong chuyến phiêu lưu kỳ thú và đầy thử thách, xuyên suốt khắp vũ trụ.

LÁI PHI THUYỀN THÁM HIỂM KHÔNG GIAN

Nhà sản xuất hứa hẹn, để trò chơi mang đậm tính khoa học viễn tưởng, lần đầu tiên trong dòng game, The Last Hope sẽ cung cấp cho người chơi khả năng lái phi thuyền. Chiếc phi thuyền sẽ có vai trò như trung tâm chỉ huy, tương tự như game Mass Effect của BioWare. Ở đây bạn có thể lựa chọn các hành tinh cần đến trong phòng chỉ huy, vào xưởng chế tác các vật phẩm, giao lưu nói chuyện với các thành viên trong phi hành đoàn, luyện tập chiến đấu,... Trong game, bạn có thể du hành đến nhiều hành tinh khác nhau (nhóm phát triển tiết lộ ít nhất sẽ là 5 hành tinh) cùng nhiều địa điểm khác. Trên đường đi, Edge và Reimi sẽ gặp gỡ kết bạn với những nhân vật thuộc những tộc người xa lạ đến từ những hành tinh khác nhau.

TRUNG THÀNH VỚI LỐI CHƠI TRUYỀN THỐNG

Nếu đã từng chơi các phiên bản Star Ocean trước đây, các trận chiến luôn diễn ra trong thời gian thực và The Last Hope cũng không ngoại lệ. Trên đường đi, các quái vật sẽ hiện diện rõ ràng giúp người chơi chủ động trong việc lựa chọn giao chiến hay không. Tuy nhiên, khi tiếp xúc với quái vật, bạn sẽ không giao chiến với chúng ngay lập tức (như kiểu Infinite Undiscovery) mà màn hình sẽ chuyển cảnh đưa cả 2 phe đến một màn hình hoàn toàn khác. Tính năng này rất giống các bản Final Fantasy (trừ bản XII) và Tales of Vesperia gần đây.

Trong trận đấu, bạn sẽ điều khiển một nhân vật, trong khi các nhân vật còn lại sẽ do máy điều khiển. Tuy nhiên, bạn vẫn có thể chuyển đổi qua lại giữa nhân vật tùy thích bất kỳ lúc nào. Ngoài các chiêu tấn công thông thường ứng với khả năng từng nhân vật, bạn có thể tung ra nhiều đòn combo kết hợp các chiêu của các nhân vật với nhau, thi triển các kỹ năng đặc biệt, hay né tránh các đòn tấn công của đối thủ.

Trung thành với phong cách truyền thống nhưng không có nghĩa là không có đổi mới. Đáng chú ý nhất là các nhân vật không chỉ chạy mà còn có thể bay nhảy, từ đó tạo nên những chiêu thức rất đẹp mắt, chẳng hạn cô nàng Reimi có thể phóng người lên cao rồi giương cung bắn thẳng vào yếu huyệt của đối thủ. Mỗi nhân vật có những kỹ năng nhảy khác nhau như người có thể nhảy liên tục vài lần, người lại có khả năng nhảy cao và xa hơn hẳn những người khác. Điểm mới khác là The Last Hope hỗ trợ nhóm chiến đấu lên đến 4 thành viên, thay vì chỉ có 3 như các phiên bản trước đây.

Các game nhập vai do Square Enix phát triển đều được đánh giá rất cao về mặt đồ họa. Và quả thực, qua những đoạn phim trailer và trình diễn lối chơi được công chiếu tại các kỳ triển lãm E3 và Tokyo Game Show vừa qua, Star Ocean: The Last Hope đã tạo được những ấn tượng sâu sắc với công nghệ đồ họa 3D tiên tiến, thể hiện các bản đồ đa dạng, rộng lớn, các nhân vật 3D nhưng vẫn mang phong cách manga truyền thống hết sức đáng yêu, cùng các động tác diễn hoạt uyển chuyển và chi tiết.

Chưa thể được liệt vào hàng "bom tấn" kinh điển như Final Fantasy nhưng Star Ocean: The Last Hope chắc chắn vẫn sẽ là một trong những tựa game nhập vai Nhật Bản đáng mong đợi nhất trong thời gian sắp tới. Hy vọng tri-Ace và Square Enix sẽ không phụ lòng các game thủ hâm mộ, để tiếp tục cống hiến một bản Star Ocean thực sự tuyệt vời.

PHUONG MAI

Tên game: Xứ Sở Thần Tiên | **Phát triển:** Beijing Perfect World | **Dự kiến phát hành:** Open Beta 15/11/2008 | **Cấu hình:** **CPU:** Celeron 1GHz
Thể loại: Online | **Phát hành:** VTCz-one | **RAM:** 128MB / **VGA:** 32MB / **HDD:** 1GB / **OS:** Windows XP / **Dung lượng:** 2 CD

Mở ra tiên giới

Xứ Sở Thần Tiên (XSTT) là trò chơi trực tuyến (MMORPG) gắn liền với tên tuổi 1 nhà phát hành mới VTCz-one, có trụ sở tại TP.HCM. Được biết, kể từ tháng 10/2008, nhà phát hành game thuộc VTC này sẽ triển khai các game online của nhà phát hành Cubizone (Malaysia). Ba game mà VTCz-one dự kiến sẽ phát hành vào cuối năm nay và sang 2009 là Xứ Sở Thần Tiên (hay có tên khác là "QWorld", "Võ Lâm Ngoại Truyện"), Tru Tiên Online và Xích Bích Online - đều do công ty Beijing Perfect World (Trung Quốc) phát triển trên engine Element. Ở Việt Nam, người chơi đã biết đến Thế Giới Hoàn Mỹ cũng của Beijing Perfect World do Quang Minh DEC phát hành.

Trước đây, dự án QWorld cũng được hé mở vài phần. Có thông tin cho rằng đây là phiên bản tiếp theo của Thế Giới Hoàn Mỹ (Perfect World). Có thông tin cho rằng đây là một trò chơi mới hoàn toàn, theo phong cách dễ thương (cute hay "Q"), dành cho lứa tuổi "teen". Cuối cùng, câu trả lời đã có khi VTCz-one mở cửa thử nghiệm Close Beta vào giữa tháng 11/2008, cho phép tải game về từ *http://qworld.dzo.vn.*

Có thể do cùng phát triển trên cùng engine của Beijing Perfect World mà XSTT có giao diện điều khiển, giao diện nhiệm vụ khá thân thuộc với những ai từng chơi Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM). Một số nhiệm vụ đặc trưng cũng vậy. Khi bắt đầu bước vào xứ sở này, bạn cũng làm những nhiệm vụ nghề nghiệp tương tự trong TGHM- cụ thể là đi làm quen các vị sư phụ về nghề may, rèn, dược trong thành. Ngoài ra, các hệ thống bay, thay đổi trang phục thời trang cũng gợi nhớ đến TGHM.

Tuy nhiên, có những điểm mà chỉ XSTT mới có. Trong một thế giới đậm chất phăng-te-di (fantasy) với những cô, cậu thật "dễ thương", các chiêu thức được thiết kế theo hướng vui nhộn, giống như để chọc hơn là phô diễn sức mạnh trước đối thủ. Thế giới này có khá nhiều vũ khí vui nhộn, như gối ngủ dùng để ném vào đối thủ, cờ lê, vỉ đập ruồi, cây thông bồn cầu, kẹo que, chảo rán rồi "chả chồi" (chổi chà).

Nói là "giống TGHM" nhưng khi thấy chàng và nàng (thuộc chủng người) bay bằng cánh (trong TGHM chỉ Vũ Linh mới được bay bằng cánh) hay các nhân vật cưỡi cả đàn ngựa hay hươu nai thì XSTT đã mang lại cho người chơi 1 cảm giác khác biệt. Game có sự chú trọng đến các "thần tiên tỷ tỷ". Vì vậy, VTCz-one hy vọng đây sẽ là 1 game MMORPG dễ thương thu hút đông đảo "yểu điệu thục nữ" trong khi cách chơi như bao MMORPG khác cũng sẽ không làm buồn lòng các "quân tử hảo cầu".

Ngày 15/1/2008, XSTT đã có ra mắt trước cộng đồng game thủ tại Nhà Văn Hóa Phú Nhuận, TP.HCM và chính thức bước vào giai đoạn Open Beta. Nhà phát hành đã có những trò chơi vui nhộn có nội dung liên quan đến XSTT như: "Nghe nhạc đoán map trong game" hay "Đố vui" về tên tiếng Anh của tro chơi, tên của các NPC trong game v.v.

Với giai đoạn thử nghiệm Open Beta, XSTT bước sang một giai đoạn mới và thể hiện nhiều nội dung hơn như cửa hàng vật phẩm, cho phép nạp thẻ.

TIỂU QUÂN

Tên game: Con đường tơ lụa	**Phát triển:** Joy Max	**Dự kiến phát hành:** Close Beta: 30/11/2008
Thể loại: Online	**Phát hành:** VDC-Net2e	- Open Beta: 12/2008

SILKROAD

CON ĐƯỜNG TƠ LỤA
CÔNG THÀNH CHIẾN

Sau hơn 2 năm hoạt động, Con đường tơ lụa (CĐTL) đã thu hút được số lượng game thủ rất đáng kể. Mang đậm chất lịch sử giao thương, CĐTL đã phần nào mô tả những thành thị sầm uất và những gian nguy tiềm ẩn. Sau nhiều cải tiến và cập nhật, CĐTL Việt Nam chuẩn bị đưa người chơi vào một phong cách hoàn toàn mới - phiên bản Công thành chiến.

Trong mỗi vùng đất của CĐTL, ắt hẳn các game thủ sẽ thấy những thành trì to nhỏ được bố trí khắp nơi. Những thành lũy này sẽ có vai trò điều hành các vùng mà nó kiểm soát. Bang hội nào giành được quyền kiểm soát của những thành lũy đó sẽ có thể hưởng những đặc quyền như thiết lập thuế cho những thành phố lân cận.

Công thành chiến được xem như một cuộc chiến cực kỳ ác liệt giữa các liên minh, bởi ai cũng muốn giành chiến thắng. Bất kỳ bang hội nào chiếm giữ được thành đều được hưởng những đặc ân cao quý. Khi đã chiếm được thành, bang hội đó có thể áp đặt thuế cho các vật dụng mua bán trong thành; bên cạnh đó, còn có khả năng xây dựng, bố trí các pháo đài phòng thủ.

Để bắt đầu cho mỗi cuộc chiến: khi bên công và bên thủ thành đã sẵng sàng sẽ dịch chuyển sang chiến trường và bắt đầu cuộc chiến. Bên công thành sau khi có mệnh lệnh từ hội chủ sẽ bắt đầu tiến công, trong khi đó bên thủ sử dụng các pháo đài để phản công. Bên công thành chỉ có thể thắng một khi đã hạ hết tất cả các pháo đài trong thành và chiếm giữ được trái tim của thành.

Các bạn cũng cần lưu ý rằng cuộc chiến sẽ diễn ra trong thời gia nhất định. Nếu bên công thành chiến thắng, họ sẽ có quyền kiểm soát được thành đó và đương nhiên nếu bên thủ thành giữ vững được thành trì cũa họ thì sẽ tiếp tục kiểm soát thành. Bang hội nào chiếm được thành sẽ phải có rất nhiều trách nhiệm quan trọng. Sự liên kết giữa các bang hội cũng góp phần quan trọng cho sự phát triển của chính bang hội cũng như thành trì mà mình quản lý.

SU SU

NHỮNG ĐIỀU CẦN BIẾT KHI ĐĂNG KÝ CÔNG VÀ THỦ THÀNH

1/ Đăng ký công thành:

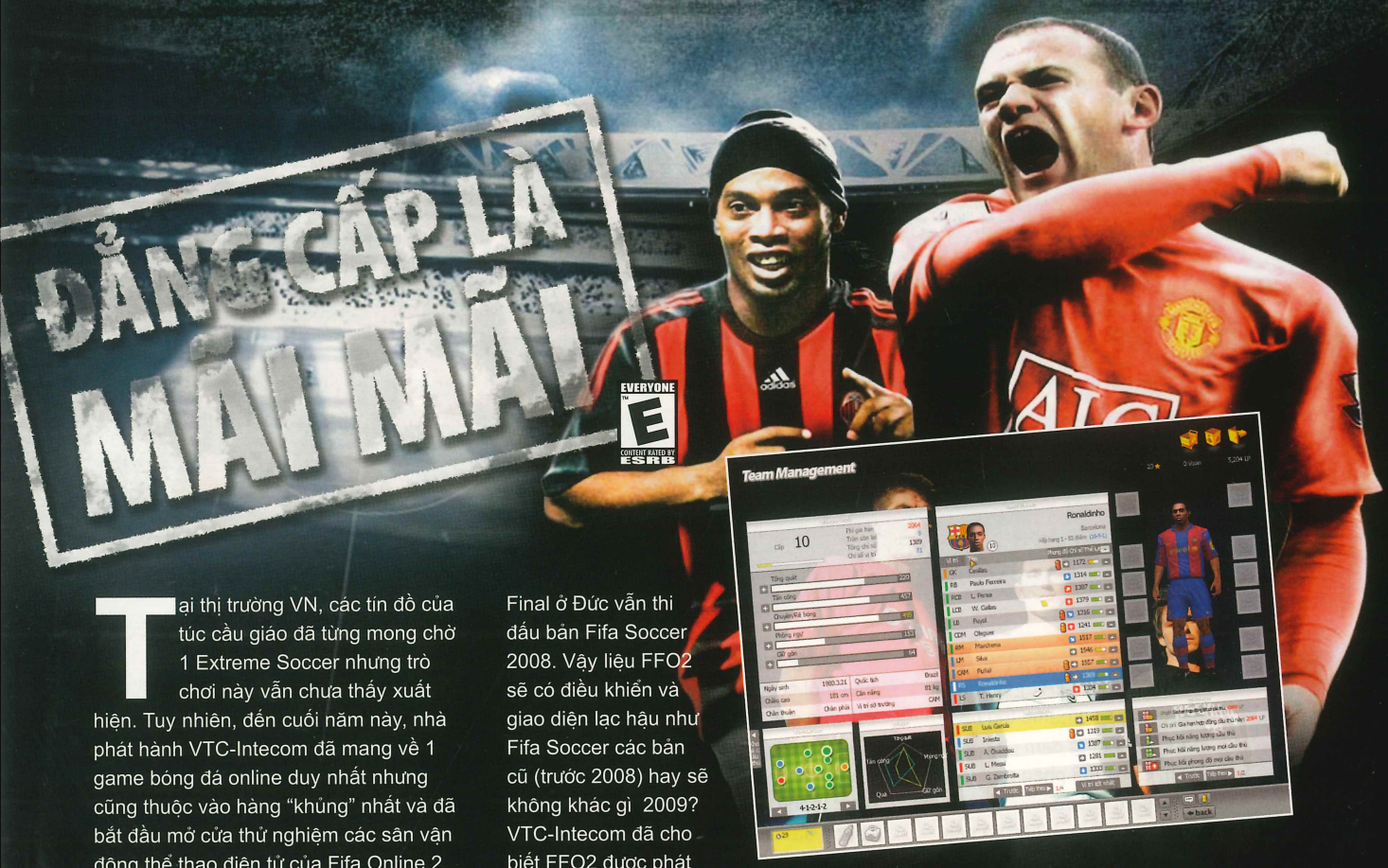
- Bang hội phải từ cấp 3 trở lên.
- Số lượng tối thiểu của mỗi bang hội là 15 người.
- Phí đăng ký: 2,5 triệu gold cho thành nhỏ và 5 triệu gold cho thành lớn.
- Chỉ có bang chủ mới có thể đăng ký.
- Bang hội đăng ký công thành không chung liên minh với bang hội đang giữ thành.

2/ Đăng ký thủ thành:

- Khi bang hội trong liên minh đang giữ thành vẫn có thể tham gia thủ thành.
- Khi đăng ký thành công, các bang hội trong phe thủ thành sẽ nhận được thông báo cụ thể.

Tên game: Fifa Online 2 | **Phát triển:** Electronic Arts | **Ngày phát hành:** Open Beta 22/111/2008 | **Cấu hình:** **CPU:** P3 1,3GHz / **RAM:** 1GB
Thể loại: Online | **Phát hành:** VTC-Intecom | **VGA:** hỗ trợ Direct 9.0C / **HDD:** 2GB / **OS:** Windows XP / **Dung lượng:** 1 DVD

FIFA ONLINE 2



Tại thị trường VN, các tín đồ của túc cầu giáo đã từng mong chờ 1 Extreme Soccer nhưng trò chơi này vẫn chưa thấy xuất hiện. Tuy nhiên, đến cuối năm này, nhà phát hành VTC-Intecom đã mang về 1 game bóng đá online duy nhất nhưng cũng thuộc vào hàng "khủng" nhất và đã bắt đầu mở cửa thử nghiệm các sân vận động thể thao điện tử của Fifa Online 2 (FFO2) trong tháng 11/2008.

Trước khi Fifa Online 2 tung ra phiên bản thử nghiệm Close Beta, có quá nhiều hoài nghi về khả năng lôi cuốn của nó. Mặc dù ai cũng biết các trò chơi dạng casual online đang lên ngôi nhưng đâu phải cứ hễ "casual" là nắm nhiều cơ hội thành công trên thị trường. Cả một thị trường VN đã quá quen với các dòng game MMORPG và các dòng game casual về nhảy nhót, đặt bom, đánh cờ trực tuyến. Nhưng đá bóng trực tuyến thì có gì đặc biệt? Hay chí ít có gì khác biệt so với chính dòng game thể thao điện tử offline và multiplayer "khét tiếng" Fifa Soccer?

Tuy chỉ được thử nghiệm CB trong thời gian ngắn ngủi (từ 20/10-17/11/2008) với tính năng hạn chế nhưng FF02 đã bộc lộ khá rõ nét "chất online" của trò chơi mới này. Có lẽ điều mà fan dòng Fifa Soccer lo lắngnhất chính là nguy cơ "lỗi thời" của FFO2. Như ai chơi Fifa Soccer cũng biết, hàng năm tựa game này đều có 1 phiên bản mới. Chẳng hạn, năm nay, khi Fifa Soccer 2009 đã được phát hành thì vòng chung kết WCG Grand Final ở Đức vẫn thi đấu bản Fifa Soccer 2008. Vậy liệu FFO2 sẽ có điều khiển và giao diện lạc hậu như Fifa Soccer các bản cũ (trước 2008) hay sẽ không khác gì 2009? VTC-Intecom đã cho biết FFO2 được phát triển trên engine của Fifa Soccer 2007- một phiên bản được giới game thủ Fifa đánh giá là "dễ chơi", cho phép ghi bàn từ nhiều góc độ.

Tính "online" của FFO2 thể hiện rất rõ nét ở "đẳng cấp" của các cầu thủ. Cầu thủ nào có chỉ số càng cao thì càng dễ điều khiển theo ý của người chơi. Đừng ngạc nhiên khi thấy tiền đạo của đối phương qua mặt hậu vệ của mình quá dễ dàng. Thực tế thử nghiệm cho thấy, có thể bạn rất giỏi điều khiển nhưng bạn sẽ rất chật vật nếu đấu với 1 đội có chỉ số cao hơn. Dường như câu nói "Phong độ nhất thời. Đẳng cấp là mãi mãi" đúng với FFO2. "Đẳng cấp" trong FFO2 nên hiểu bao gồm cả trình độ điều khiển cầu thủ của người chơi và cấp độ (level) trong game của cả 29 cầu thủ thuộc đội bóng. Nếu bạn mua về tiền đạo Samuel Eto của Barcelona, thủ môn Iker Casillas của Real Madrid hay Stephen Gerrard của Liverpool mà bạn không cho họ ra sân thường xuyên để có điểm kinh nghiệm, không mua nước uống để hồi phục thể lực hay không mua bình chữa thương thì đội bóng của bạn vẫn sẽ "bèo" dù có cái tên rất "oách". Nhưng cũng nhờ cơ chế online và mua bán, chuyển nhượng mà các game thủ có trình độ điều khiển có thể kém 1 chút nhưng họ vẫn có nhiều khả năng thắng nếu "tậu" về được các cầu thủ phù hợp cho các vị trí. FFO2 là sự hòa quyện giữa dòng game quản lý đội bóng và dòng game đá bóng cùng với khả năng tương tác online.

Vẫn còn có nhiều điều chưa sáng tỏ về FFO2 và chúng ta hãy chờ phiên bản thử nghiệm tiếp theo Open Beta sắp tới. Tuy nhiên có thể nhận thấy, FFO2 đã thể hiện bản chất là 1 trò chơi thể thao trực tuyến casual online, miễn phí giờ chơi và bán vật phẩm.

YÊN KHÊ

Cake Mania: In The Mix

Thể loại: Giải đố | **Phát triển:** Gorilla Systems | **Phát hành:** Majesco Entertainment | **Ngày phát hành:** Q4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

Trong Cake Mania: In The Mix!, người chơi sẽ sử dụng tay cầm cảm ứng của Wii để giúp cô nàng Jill vượt qua các thử thách trong việc nướng bánh lẫn làm kem. Ngoài việc làm bánh, người chơi còn phải thực hiện khá nhiều công việc khác, như phục vụ bàn, làm công tác quảng cáo thương hiệu trên tờ Dessert Daily và điều hành kinh doanh.

Càng về sau, khi đã mở khóa được nhiều cảnh chơi, bạn còn có thể mở tiệm bánh ở những nơi vô cùng độc đáo, mặt trăng, dưới đại dương hay cả trong rừng già.

Darksiders: Wrath of War

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Vigil Games | **Phát hành:** THQ | **Ngày phát hành:** Q1/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Xbox 360, PS3

Được sáng tác bởi Joe Madureira (từng thành công qua các tác phẩm truyện tranh X-Men, Battle Chasers, The Ultimates), nội dung Darksiders: Wrath of War thể hiện thế giới bị tàn phá bởi thế lực bóng tối. Người chơi vào vai WAR, một trong những 4 hiệp sĩ của Apocalypse đứng lên chống lại các đạo quân bóng tối. Trong Darksiders: Wrath of War, người chơi sẽ có cơ hội khám phá thế giới rộng mở, hệ thống chiến đấu hấp dẫn với vô số vũ khí có sức mạnh tối thượng.

Fairytale Fights

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Playlogic | **Phát hành:** Playlogic | **Ngày phát hành:** Q3/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Người chơi sẽ chọn cho mình những nhân vật trong các câu truyện và ra sức bảo vệ thế giới thần tiên của mình. Có rất nhiều vũ khí cho người chơi lựa chọn để chiến đấu. Với hình ảnh vui nhộn, nhí nhảnh, các trận đấu hứa hẹn mang lại nhiều giây phút thư giãn tuyệt vời cho bất kỳ ai.

Theo nhà sản xuất, với sự hỗ trợ đắc lực engine Unreal 3, người chơi sẽ tha hồ tương tác và đưa ra nhiều kết quả khác nhau cho các cuộc đối đầu. Bên cạnh đó, hệ thống nhân vật phong phú chắc chắn sẽ làm hài lòng bất kỳ game thủ khó tính nào.

Lord of the Rings: Conquest

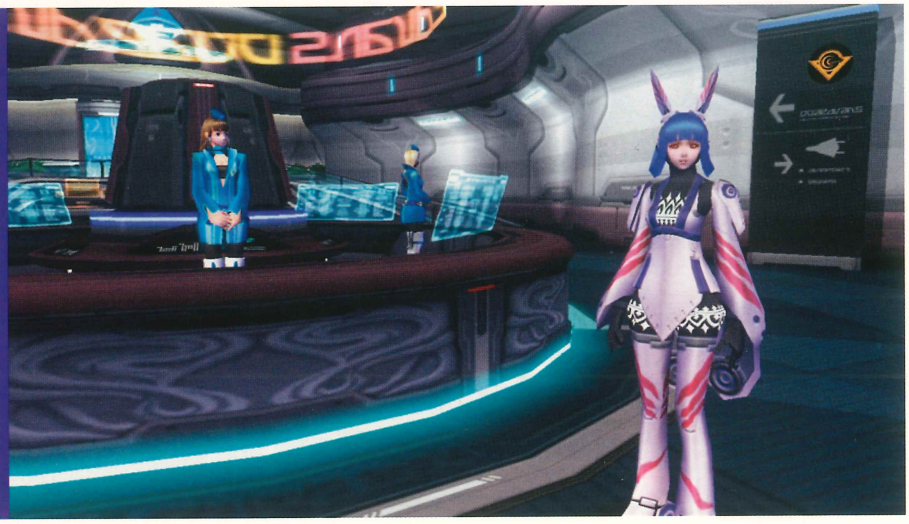
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Pandemic Studios | **Phát hành:** EA | **Ngày phát hành:** 13/02/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, PC, DS, Xbox 360

The Lord of the Rings: Conquest hiện đang được Pandemic phát triển và dự kiến sẽ được phát hành trên toàn cầu. Nhà phát hành EA hứa hẹn, The Lord of the Rings: Conquest không chỉ đưa người chơi đến với những trận đánh hấp dẫn, mà đây còn là lần đầu tiên người chơi có thể chọn kiểm soát 2 phe trong cuộc chiến, thiện hay ác tùy thích. Đó có thể là con người, chủng tộc người lùn hay những đội quân quái vật tàn bạo của Sauron. Điều hấp dẫn của phiên bản này chính là khả năng tự do lựa chọn chủng nhân vật cho mình trong mỗi trận chiến, bao gồm: scout (do thám), warrior (chiến binh), archer (cung thủ) và mage (pháp sư).

Phantasy Star Portable

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** SEGA | **Phát hành:** SEGA | **Ngày phát hành:** Q1/2009 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP

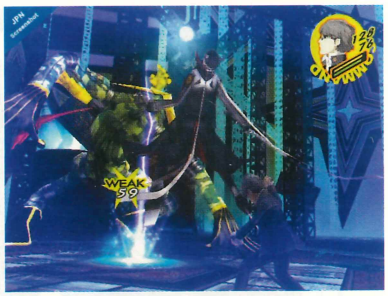
Mang đến hơn 150 loại vũ khí mới cho hệ máy PSP, Phantasy Star Portable có nội dung tiếp nối sau loạt sự kiện diễn ra trong phiên bản Phantasy Star Universe. Người chơi sẽ phiêu lưu cùng với Vivienne, một nhân vật hoàn toàn mới trong dòng Phantasy Star. Trong mục chơi đơn, người chơi sẽ có thể chọn cho mình nhân vật thích hợp từ 3 lớp nhân vật khác nhau. Ngoài ra, người chơi còn có thể thi hành các nhiệm vụ cùng với 3 người chơi khác thông qua kết nối của máy PSP.



Shin Megami Tensei: Persona 4

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Atlus | **Phát hành:** Atlus | **Ngày phát hành:** 09/12/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS2

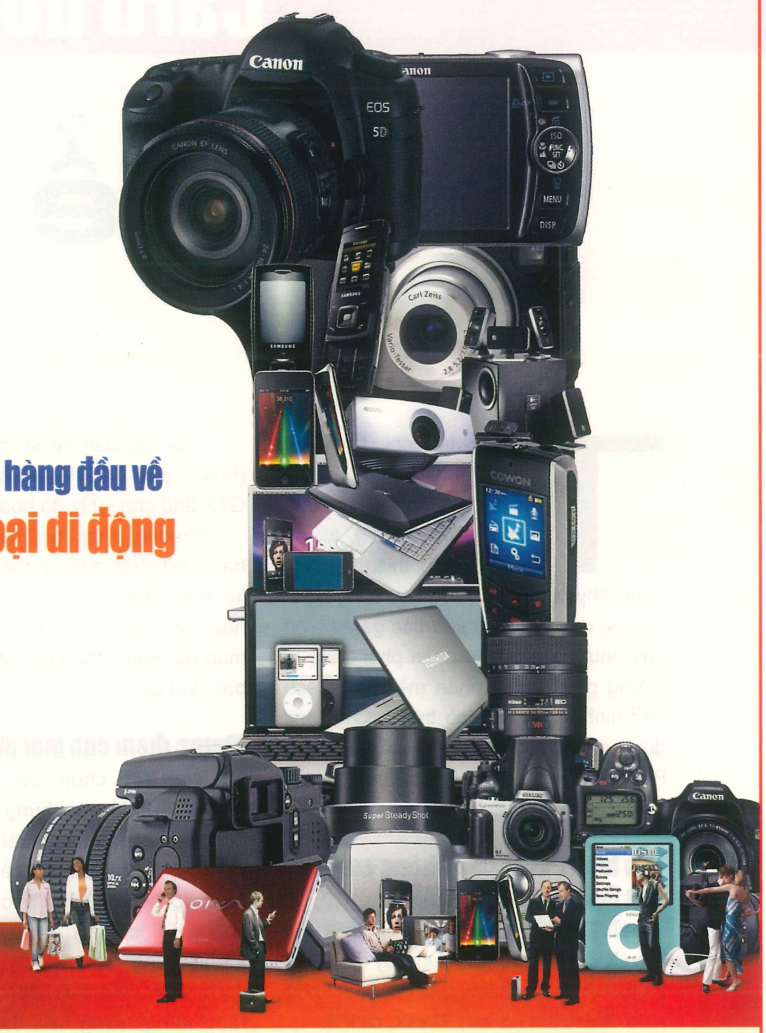
Chỉ không lâu sau khi chàng trai trẻ ở lại thành phố Inaba, nơi bình yên này bỗng chốc náo loạn bởi những vụ ám sát kỳ bí, không hề xuất hiện chút manh mối nào. Sau nhiều lần tìm tòi, chàng thanh niên khám phá ra rằng chỉ có anh ta và bạn bè mới có thể giải quyết các vụ án và mang tội ác ra ánh sáng.



Với thời lượng hơn 60 giờ, game thủ sẽ có cơ hội tìm kiếm cũng như giải quyết nhiều vấn đề hóc búa nhằm tìm ra sự thật. Bên cạnh đó, hệ thống chiến đấu mới đã được nhà sản xuất đưa vào game, hứa hẹn nhiều điều hấp dẫn cho game thủ.

NguyenKim®

TRUNG TÂM MUA SẮM SÀI GÒN



Chúng tôi tự hào không chỉ là nhà bán lẻ
điện máy số 1 Việt Nam mà còn là nhà bán lẻ hàng đầu về

Máy tính • Máy ảnh số • Điện thoại di động

Laptop Camera Mobile

intel VAIO hp acer Canon NOKIA htc Apple

Thành quả hôm nay chính là nhờ hàng triệu niềm tin của Khách hàng, hàng trăm sự ủng hộ từ các đối tác cùng sự nỗ lực 100% với cam kết: hàng chính hãng, giá cạnh tranh, đa dạng hóa sản phẩm và xây dựng phong cách phục vụ theo tiêu chuẩn quốc tế.

Sôi động chuỗi sự kiện Laptop-Camera-Mobile
Từ 21/11/2008 đến 04/12/2008

Trải nghiệm phong cách sành điệu

Có ngay quà tặng hàng hiệu

Mua Camera hiệu. Nhận quà sành điệu.

Đồng hồ Titan Ultra Slim

Kính mát thời trang Diesel/Oxydo

Remy Martin V.S.O.P 70cl

Mua máy tính

Tặng ngay **Network Wireless Linksys, màn hình LCD 17" Samsung 743NX**

Network Wireless Linksys

Màn hình LCD 17" Samsung 743NX

Mua dế xịn. Nhận ngay quà xinh.

Bạn muốn đổi phong cách cho mình? Hãy đổi điện thoại mới!

Tặng ngay đến 150.000đ

Tặng túi dựng ĐTDĐ Golla

Tặng áo thun

Đầu DVD

Tặng loa Philips

- Giới thiệu sản phẩm Laptop Vaio
- Chương trình Intel Centrino 2
- Giới thiệu sản phẩm Apple (Macbook/Ipod)
- Giới thiệu điện thoại Hummer

Khám phá Hi-Tech corner • Tham gia cuộc thi "SMS Siêu Tốc" • Thử chụp ảnh tại "Be U Be Digital" corner

XEM THÔNG TIN CHI TIẾT TẠI CÁC TRUNG TÂM MUA SẮM: Nguyễn Kim - Quận 1: 63-65-67 Trần Hưng Đạo, Q.1, TPHCM. ĐT: 08 38211 211. Fax: 08 38210 818
Nguyễn Kim - Tân Bình: 79B Lý Thường Kiệt, Q. Tân Bình, TPHCM. ĐT: 08. 38669 999. Fax: 08. 38669 356 • Nguyễn Kim - Tràng Thi: 10B Tràng Thi, Hoàn Kiếm, HN. ĐT: 04. 39287 777. Fax: 04. 38243 143

Card đồ họa

Thể nghiệm

Trong tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World VN sê-ri A tháng 11/2008 (*ID: A0811_122*), tôi đã có bài giới thiệu về công nghệ PhysX của NVIDIA, vậy công nghệ ấy ứng dụng thực tế vào các game hiện nay như thế nào? Bạn cần phải trang bị những phần cứng, phần mềm gì? Cách cấu hình ra sao để có thể thưởng thức được những điều kỳ diệu mà hiệu ứng PhysX mang lại? Chúng ta sẽ cùng tìm lời giải đáp cho những câu hỏi trên.

Cấu hình PhysX cho những card đồ họa GeForce của nVIDIA

NVIDIA đã tạo ra 3 cách thiết lập PhysX và bạn có thể sử dụng tùy chọn một trong 3 cách này thông qua cấu hình trong trình điều khiển (driver) PhysX, cụ thể:

* Chế độ Standard (tiêu chuẩn): Một GPU chịu trách nhiệm cả phần dựng hình đồ họa và xử lý PhysX (bạn cần phải trang bị GPU đủ mạnh).

* Chế độ SLI: Hai GPU cùng chịu trách nhiệm dựng hình đồ họa và xử lý PhysX.

* Chế độ đa GPU (Multi-GPU): Một GPU chịu trách nhiệm dựng hình đồ họa còn GPU kia chịu trách nhiệm xử lý PhysX.

Theo ý kiến cá nhân, tùy chọn cuối cùng là thông dụng nhất, hiện nay có rất nhiều bo mạch chủ được trang bị 2 khe PCIe x8 hoặc x16 và sẽ sử dụng thiết lập này để biến chiếc card đồ họa cũ của bạn thành card PhysX.

Bạn không cần phải có một card đồ họa thật mạnh để làm card PhysX. Chẳng hạn bạn đã có card đồ họa cũ là GeForce 9600 GT hoặc 8600 GT và bạn mua thêm card cao cấp GeForce GTX 280.

Sau đó bạn sẽ sử dụng 9600 GT (hoặc 8600 GT) như là card PhysX và GTX 280 cho xử lý đồ họa.

Phương pháp này có 2 điểm khá hay. Thứ nhất, bạn có thể sử dụng cùng lúc một card đồ họa cũ và một card đồ họa mới. Thứ hai, bạn không cần phải mua bo mạch chủ chipset nForce bởi vì bạn đâu cần phải chạy ở chế độ SLI.

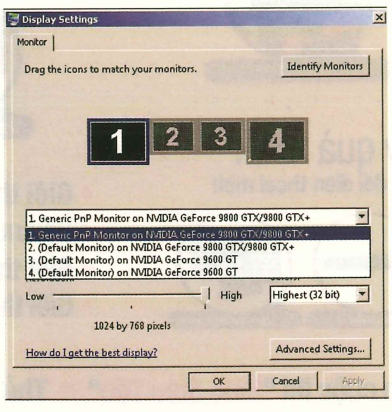
Nhược điểm của giải pháp trên?

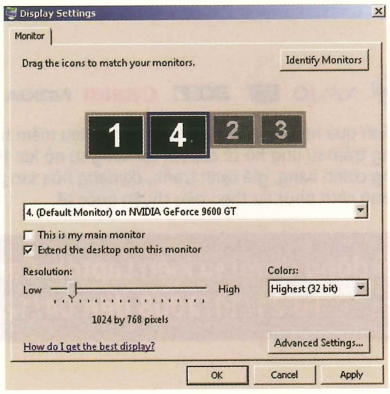
Nếu bạn chọn chế độ SLI hoặc Multi-GPU, đối với những hệ thống máy tính cao cấp, công suất tiêu thụ của toàn hệ thống là vấn đề. Khi trang bị card đồ họa thứ hai cho dù ở chế độ không tải công suất tiêu thụ của hệ thống cũng hơn 200W. Khi hai GPU cùng phải làm việc hết công suất, rõ ràng năng lượng tiêu thụ sẽ tăng lên khá nhiều. Chẳng hạn trong trường hợp của hệ thống với bo mạch chủ chipset nForce 680i, CPU Core 2 Duo 3GHz và 2 VGA là GeForce GTX 280 & 9600 GT. Công suất tiêu thụ của toàn hệ thống khi đầy tải sẽ lên đến 432W.

Cách lắp đặt

Hệ thống thiết lập ở chế độ Multi-GPU gồm có card GeForce 9600 GT cho xử lý PhysX và GeForce 9800 GTX cho đồ họa.

Đầu tiên, bạn cần phải có 2 màn hình hoặc một màn hình có cả hai đầu nhận tín hiệu là D-Sub và DVI và cả hai đều phải được nối vào hai đầu xuất tín hiệu của hai card đồ họa GeForce 9800 GTX và 9600 GT. Sau khi cài driver bình thường như khi đang sử dụng một VGA, bạn vào phần Display Settings sẽ thấy như sau:

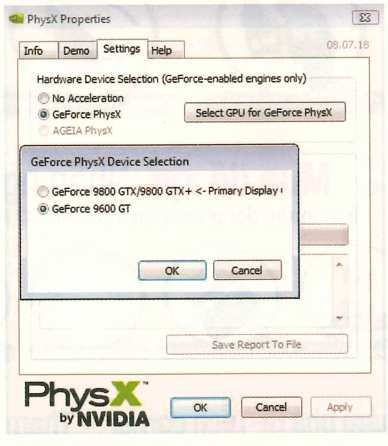




Đánh dấu chọn phần *Extend the desktop onto this monitor* rồi *Apply* và *OK*.

Với một card đồ họa hoặc hai card đồ họa giống nhau chạy ở chế độ SLI thì không cần phải thực hiện các bước trên.

Sau khi đã thực hiện đúng như phần hướng dẫn bên trên, bạn mở PhysX Properties lên sẽ thấy hình sau :



PhysX

Khi nhấn vào mục Select GPU for GeForce PhysX bạn có thể tùy biến cấu hình để 9600 GT xử lý PhysX trong khi 9800 GTX xử lý đồ họa.

Sau đây để minh chứng cho sức mạnh của PhysX có ảnh hưởng to lớn đến dường nào, tôi sẽ benchmark bằng những demo benchmark và game hỗ trợ công nghệ PhysX của NVIDIA.

Tất cả những demo và games tôi đều cho cùng chạy trên hệ thống có cấu hình: BMC Asus P5Q-E chipset Intel P45; CPU Core 2 Duo E6550 2,33GHz; RAM OCZ 2x1GB DDR2; Driver PhysX 08.07.18; Driver NVIDIA GeForce Release 177.79; Driver ATI Catalyst 8.8 beta; Windows Vista Ultimate SP1 32bit.

Những card đồ họa tham gia thử nghiệm gồm:

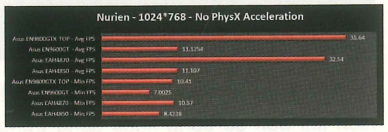
- Card đồ họa chip NVIDIA GeForce: Asus 9600 GT và Asus 9800 GTX TOP.
- Card đồ họa chip ATI Radeon: Asus HD 4850 và Asus HD 4870.

Các kết quả benchmark đều ghi nhận cả tốc độ khung hình trung bình (avg fps) và tốc độ khung hình thấp nhất (min fps).

Demo benchmark đầu tiên là Nurien. Demo này do một hãng phần mềm của Hàn Quốc tạo ra và nó sẽ được phát triển thành game online.

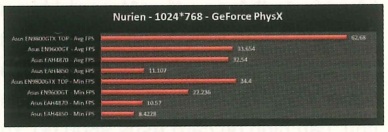
Trong demo này các bạn sẽ được thưởng thức một buổi trình diễn thời trang, các hiệu ứng vật lý được thể hiện ở váy và tóc của các người mẫu sẽ chuyển động khi các người mẫu đi lại trên sân khấu.

Benchmark Nurien ở độ phân giải mặc định 1024x768 khi tắt công nghệ PhysX. Kết quả :



Như các bạn đã thấy quá rõ, khi tắt công nghệ PhysX thì thực tế không có card đồ họa nào trong cả 4 card đồ họa tham gia thử nghiệm có thể chạy được demo này một cách mượt mà bởi vì tốc độ khung hình minimum đã xuống quá thấp.

Và sau đây là kết quả benchmark Nurien khi công nghệ PhysX được kích hoạt:

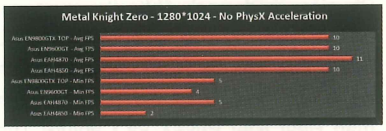


Thật kinh ngạc! Trong khi tốc độ khung hình của những card đồ họa chip ATI Radeon vẫn không có gì thay đổi thì tốc độ khung hình minimum của những card đồ họa chip NVIDIA GeForce tăng gấp 3 lần. Khi công nghệ PhysX được kích hoạt, bạn sẽ thấy váy và tóc của người mẫu chuyển động mềm mại và rất thật.

Demo thứ hai tôi benchmark là demo game Metal Knight Zero - MKZ :

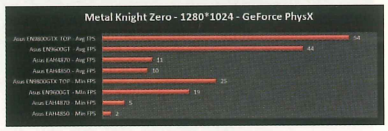
Đây là game cũng do một hãng Hàn Quốc phát triển và là game online có kiểu chơi giống như Counter Strike. Trong game này các hiệu ứng vật lý thể hiện rất rõ khi nhân vật trong game dùng súng tiểu liên bắn vào bịch cát, tấm kiếng... và dùng rocket "thổi tung" cả một bãi đậu xe...

Benchmark MKZ ở độ phân giải 1280x1024 nhưng tắt công nghệ PhysX. Kết quả:



Cũng tương tự trường hợp của demo Nurien, cả 4 card đồ họa đều "trình diễn" một tốc độ khung hình hầu như giống nhau và quá thấp so với mức tốc độ khung hình chuẩn 25fps.

Và kết quả benchmark MKZ khi PhysX được kích hoạt:

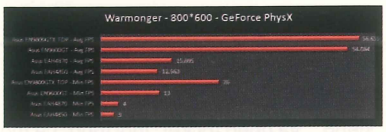


Một lần nữa, đối với hai card đồ họa chip NVIDIA GeForce tốc độ khung hình minimum tăng đến 5 lần. Hai trường hợp trên đã cho các bạn thấy quá rõ ưu thế của card đồ họa sử dụng chip NVIDIA GeForce đối với những game hỗ trợ PhysX.

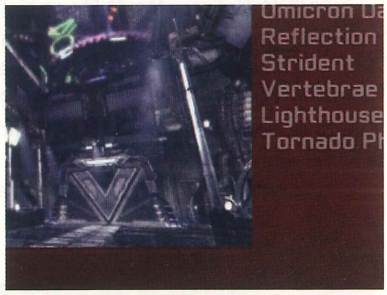
Và bây giờ là benchmark game đầu tiên hỗ trợ PhysX - Warmonger: Operation Downtown Destruction.

Warmonger là game hành động bắn súng góc nhìn thứ nhất, có kiểu chơi khá giống Unreal Tournament 3. Trong game này các hiệu ứng vật lý thể hiện rõ nét nhất khi bạn dùng những khẩu súng hạng nặng bắn vỡ bức tường và sẽ

thấy bức tường bị vỡ ra thành rất nhiều mảnh nhỏ. Tôi benchmark Warmonger bằng cách chơi game này ở độ phân giải 800x600, các thiết lập đồ họa chỉ để ở mức mặc định, dùng chương trình Fraps để ghi nhận kết quả:

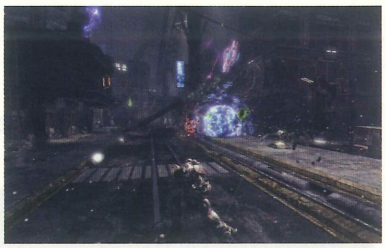


Cuối cùng là Unreal Tournament 3 (UT3) đã quá nổi tiếng. Để UT3 hỗ trợ PhysX bạn cần phải cài thêm hai bản patch là UT3 PATCH và Extreme Physics mod pack (*http://www.nzone.com/object/nzone_ut3_downloads.html*). Sau khi cài xong các bản patch đó, ở mục chơi Deathmatch sẽ có thêm màn Heat Ray PhysX và Capture The Flag sẽ có thêm 2 màn là Lighthouse PhysX và Tornado PhysX.

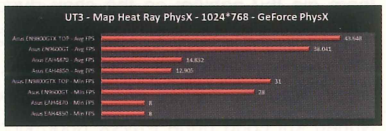


Tôi benchmark UT3 bằng cách chơi game này ở độ phân giải 1024x768, các thiết lập đồ họa để ở mức mặc định, dùng chương trình Fraps để ghi nhận kết quả.

Tôi chơi màn Heat Ray PhysX trong mục chơi Deathmatch.



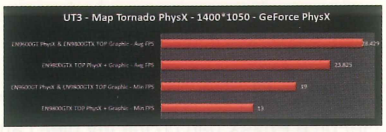
Ở màn chơi này hiệu ứng vật lý thể hiện khi bạn sử dụng khẩu súng trọng lực, nhả đạn vào mục tiêu thì các vật thể xung quanh mục tiêu sẽ bị hút lại gần nhau. Kết quả:



Để thử nghiệm đa card đồ họa liệu có ưu thế so với một card khi xử lý những game PhysX, tôi đã gắn cùng một lúc hai card Asus 9600 GT và Asus 9800 GTX TOP lên cùng một bo mạch chủ, cấu hình để card Asus 9600 GT xử lý PhysX còn card Asus 9800 GTX TOP xử lý đồ họa, rồi so sánh với trường hợp khi cấu hình chỉ để duy nhất card Asus 9800 GTX TOP cho cả xử lý PhysX và đồ họa.

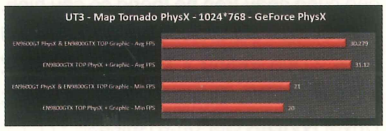
Tôi chơi màn Tornado PhysX trong mục chơi Capture The Flag.

Ở màn chơi này hiệu ứng vật lý thể hiện ngay khi vòi rồng xuất hiện, lúc này vòi rồng sẽ cuốn đất đá và mọi thứ trên đường nó di chuyển. Trước tiên là ở độ phân giải 1024x768



Có thể thấy ở độ phân giải này 9800 GTX thừa sức để gánh cả xử lý PhysX và đồ họa. Hệ thống có thêm 9600GT cho xử lý PhysX hầu như không cải thiện gì nhiều.

Tiếp theo tôi quyết định nâng lên độ phân giải 1400x1050, còn thiết lập đồ họa vẫn theo mức giống như trên. Kết quả:



Rõ ràng khi nâng độ phân giải lên cao 9800 GTX đã trở nên quá tải khi cùng lúc phải gánh cả xử lý PhysX và đồ họa, khi san sẻ bớt việc xử lý PhysX cho 9600GT tốc độ khung hình tăng lên rõ ràng. Như vậy, bạn có thể thấy rằng việc trang bị 9600GT sẽ rất có lợi khi bạn muốn chơi game PhysX ở độ phân giải cao hoặc chơi game PhysX ở mức thiết lập đồ họa cao nhất.

Rõ ràng công nghệ PhysX của NVIDIA đã đem lại một "luồng gió mới" cho các nhà phát triển game, với công nghệ này hy vọng sắp tới chúng ta sẽ được chiêm ngưỡng những game 3D có tính chân thực ngày càng giống thật hơn.

ĐỖ VIỆT HÀ

Chương trình được phối hợp thực hiện bởi THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM NIIT NHA RONG

Hỗ trợ 15% giá trị khóa học *Games Developer* 2 năm tại NIIT Nhà Rồng

Thời gian: 15/11/2008 đến 30/04/2009
Lưu ý: Phiếu có giá trị một lần đăng kí học và chỉ chấp nhận phiếu gốc

Thông tin liên hệ:
HỌC VIỆN ĐÀO TẠO CNTT QUỐC TẾ NIIT NHÀ RỒNG
76 Nguyễn Tất Thành, F12, Q4, Tp.HCM
ĐT: (84-8) 3826 4311
www.niitnharong.com

Phiếu Quà Tặng

CORSAIR™

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

PHIẾU GIẢM GIÁ

+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc

+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

Hệ thống Nehalem

"Sát thủ của game"

Nếu bạn là người quan tâm đến những phát triển "chóng mặt" của phần cứng máy tính thì có lẽ bạn không thể chưa nghe tới những lời giới thiệu của Intel về sức mạnh ấn tượng của những bộ xử lý (BXL) theo kiến trúc Nehalem. Giờ đây BXL nền Nehalem đã chính thức xuất hiện và thể hiện khả năng vượt trội của mình so với những BXL Intel trước đây. Sự kết hợp của BXL Intel Core i7 965 Extreme Edition - một trong những BXL nền Nehalem đầu tiên - cùng bo mạch chủ (BMC) Intel DX58SO với dòng chipset X58 đã tạo nên một hệ thống Nehalem đầy sức mạnh để vượt qua tất cả những game "sát" phần cứng hiện nay.

Intel Core i7 965 Extreme Edition

So với Intel Core 2 Extreme QX9770 (ID: A0801_46) thì thiết kế của Intel Core i7 965 Extreme Edition (tên mã Bloomfield) có nhiều thay đổi. Trong khi Intel Core 2 Extreme QX9770 có hai ngăn (die), mỗi ngăn giữ hai nhân xử lý với cache (bộ đệm) L2 dùng chung cho hai nhân thì với BXL nền Nehalem mới, mỗi nhân sẽ có riêng cache L2 dung lượng 256KB và dùng chung với các nhân còn lại một cache L3 với dung lượng lên đến 8MB giúp phát huy sức mạnh của BXL trong những ứng dụng yêu cầu cao về giao tiếp giữa các nhân.

Trong kiến trúc Nehalem, Intel đã xây dựng hai tuyến bus riêng biệt là Intel QuickPath Interconnect (QPI) dùng cho việc giao tiếp giữa BXL với các thiết bị ngoại vi và tuyến bus "đứng giữa" chip điều khiển bộ nhớ tích hợp trong BXL nền Nehalem và bộ nhớ RAM. Với thiết kế này, những BXL nền Nehalem sẽ gia tăng tốc độ giao tiếp dữ liệu với bộ nhớ và các thành phần quan trọng khác của hệ thống như card đồ họa, đĩa cứng..., giúp khả năng xử lý của hệ thống cải thiện đáng kể. Tuyến bus Intel QPI được thiết kế với hai tuyến truyền nhận dữ liệu riêng biệt, băng thông mỗi đường đạt đến 25,6GB/s.

BXL nền Nehalem được "dời nhà" đến socket LGA1366 với số chân lên đến 1366, sản xuất theo công nghệ 45nm, xung nhịp đạt 3,2 GHz. Chip điều khiển bộ nhớ tích hợp hỗ trợ bộ nhớ DDR3, cho phép thiết lập bộ nhớ chạy chế độ kênh ba (triple channel).

Nếu bạn lo lắng về hóa đơn tiền điện hàng tháng dùng vào việc "cày level" thì BXL nền Nehalem là một giải pháp để xua tan nỗi lo đó khi nó đã được cải thiện đáng kể khả năng điều chỉnh điện năng. Điều này có được nhờ vào hai công nghệ Power Gates và Turbo Boost. Công nghệ Power Gates sẽ giúp loại bỏ dòng điện rò trên các nhân đang ở trạng thái nghỉ và đưa điện áp trên nhân xuống gần bằng 0. Trong khi đó, Turbo Boost sẽ điều khiển các nhân một cách độc lập về điện áp, xung nhịp cho phù hợp với tải hệ thống, có thể tự động ép xung nhân khi tải công việc cao hơn (nhưng chưa tới mức phải bật thêm nhân mới).

Bạn còn có dịp gặp lại công nghệ siêu phân luồng (Hyper Threading) quen thuộc với người dùng từ thời những BXL Intel Pentium. Khi kích hoạt công nghệ này, BXL bốn nhân Core i7 965 sẽ hoạt động với 8 luồng xử lý đồng thời.

Intel DX58SO

Socket được đặt trên BMC Intel DX58SO không còn là socket LGA775 thân quen mà thay vào đó là socket LGA1366 tương ứng với BXL nền Nehalem. "Bao quanh" socket còn có 6 đường cấp nguồn, hệ thống tụ rắn cùng những tấm tản nhiệt nhỏ để đảm bảo sự ổn định điện áp, nhiệt độ cho BXL.

Intel cũng thiết kế trên BMC "ruột" của mình 4 khe cắm loại bộ nhớ DDR3 trong đó ba khe màu xanh dương hỗ trợ chế độ kênh ba, dung lượng RAM tối đa 8GB với xung nhịp có thể vươn tới 1600MHz.

Về đồ họa, Intel DX58SO được trang bị hai khe PCI Express 2.0 tốc độ 16x để người dùng thiết lập đồ họa cao cấp ATI CrossFireX. Đi kèm với chipset X58 tiếp tục là chip cầu Nam Intel ICH10R quen thuộc (bạn đồng hành với những chipset Intel P45, P43). Nhờ đó, các giao tiếp thông thường khác như SATA (thiết lập RAID), LAN, eSATA, hay âm thanh 8 kênh,... được hỗ trợ khá đầy đủ.

Thử nghiệm

Hệ thống thử nghiệm được xây dựng gồm: BMC Intel DX58SO, BXL Intel Core i7 965, 3 x 1GB DDR3 Quimonda 1067 (độ trễ 7-7-7-20), đĩa cứng Intel SATA SSD dung lượng 80GB (ID: A0810_68), card đồ họa Sapphire Radeon HD 4870 X2 (ID: A0811_62).

Trong thử nghiệm cùng công cụ 3DMark06 chuyên về ứng dụng đồ họa, hệ thống Nehalem khẳng định sức mạnh với điểm số rất cao là 21.444 điểm trong đó điểm CPU đạt 6.203 điểm, cao nhất trong số các hệ thống mà Test Lab từng thử nghiệm. Thử sức hệ thống với một số game được đánh giá là sát thủ phần cứng hiện nay như Crysis, Unreal Tournament 3 và FEAR, kết quả thu được cũng làm nức lòng game thủ: tại Crysis hệ thống đạt khoảng 78 khung hình/giây (fps), với FEAR thì con số này là 533fps (không khử răng cưa), 215fps (khử răng cưa 4 mẫu). Trong khi đó, hệ thống cũng nhẹ nhàng cho Unreal Tournament 3 "hửi khói" với tốc độ 340fps.

Test Lab cũng thử khả năng xử lý đồ họa của hệ thống trên Windows Vista Home Premium 32-bit bằng công cụ 3DMark Vantage. Hệ thống Nehalem lại chứng tỏ sự vượt trội của mình so với các hệ thống nền Intel cũ khi đạt điểm số khung là 14.504 (điểm GPU) và 20.469 (CPU) đủ để làm các game thủ phải "xao xuyến".

Khả năng xử lý vô cùng ấn tượng trong tất cả các ứng dụng thử nghiệm bao gồm các tác vụ văn phòng, ứng dụng đồ họa hay các tác vụ dựng hình phức tạp hơn, hệ thống Nehalem thật sự là một hệ thống tuyệt vời dành cho các game thủ trong cuộc chiến đấu lâu dài cùng các game hạng nặng. Trở ngại duy nhất mà hệ thống này đem lại với các game thủ chính là mức giá không hề mềm của nó khi theo dự kiến, để bạn có thể tậu về một bộ máy như trên thì chi phí sẽ không dưới 1.200USD.

DOÃN MẪN

Liên hệ: Đại lý Intel

Màn hình LCD

Chuyên cho giải trí

LCD AOC 2230Fm

Không cần máy tính, màn hình LCD AOC 2230Fm vẫn có thể giúp bạn duyệt hình, xem phim và nghe nhạc. Nội dung giải trí đa phương tiện nạp trực tiếp từ thẻ nhớ hoặc thiết bị lưu trữ giao tiếp USB.

LCD AOC 2230Fm thiết kế đẹp, hỗ trợ chuẩn wide 16:9, góc nhìn rộng 170/160 độ (ngang/dọc), chỉnh được độ nghiêng (lên 20 độ, xuống 5 độ) và đạt chứng nhận Windows Vista. Màn hình gương AOC 2230Fm 22" thuộc loại hấp thụ ánh sáng (AR-anti reflective), có thông số khá cao: độ phân giải 1680x1050 pixel, thời gian đáp ứng 2ms, độ tương phản động lên đến 20.000:1. Khung viền đen bóng, màu bạc viền quanh nút nhấn và cạnh bạc dưới sang trọng; cạnh xung quanh ẩn hoa văn carô rất đẹp.

Màn hình "đa phương tiện" AOC 2230Fm hỗ trợ xem hình/phim và nghe nhạc trực tiếp từ thẻ nhớ (đầu đọc thẻ trên màn hình hỗ trợ SD/MMC, MC, XD), bút nhớ USB (qua cổng DMP) và hoàn toàn không cần máy tính. Ngoài ra, trên màn hình có thêm USB hub 2 cổng và bộ điều khiển từ xa (chỉ làm việc khi màn hình chạy độc lập máy tính). Hướng đến giải trí nên 2230Fm tích hợp loa 2x2W (lắp kín đáo mặt sau, chất lượng khá tốt) và có sẵn ngõ tai nghe.

Với AOC 2230Fm, việc điều chỉnh các thông số màn hình rất đơn giản nhờ nút nhấn 5 chiều đặt ở mặt trước. Tương tự AOC 2218Ph (ID:A0810_70), nút menu của 2230Fm cũng là nút nguồn (nhấn giữ vài giây để tắt nguồn); và giao diện menu bắt mắt với màu sắc rực rỡ, có chế độ hiển thị tối ưu DCB (Dynamic Color Boost): Full Enhance, Sky –Blue, Nature Skin, Green Field, Auto detect.

Giải trí trực tiếp khá đơn giản: cấp nguồn màn hình, cắm bút nhớ vào cổng DMP hoặc/và thẻ nhớ vào đầu đọc thẻ, chọn nguồn hình DMP. Phần mềm tích hợp trên AOC 2230Fm đọc được hầu hết các tập tin định dạng phổ biến: JPEG, MP3, WMA,WAV, AVI... với màu sắc thể hiện sinh động, âm thanh chất lượng khá tốt.

Thử nghiệm cho thấy màn hình hiển thị rõ ràng cả phông chữ đen trên nền trắng và phông chữ trắng trên nền đen (đến cỡ chữ 9 pixel) nhưng chưa thật sắc nét; thể hiện đầy đủ dải màu đồ họa sắc độ tối, song thể hiện khá tốt sắc độ sáng và các sắc độ màu, màu sắc phong phú. Về hình ảnh và chân dung, 2230Fm đạt kết quả rất khả quan: phân biệt rõ giữa sắc da vàng và da trắng, hình ảnh trái cây được hiển thị tươi ngon (nhưng hơi tối). Duyệt web với AOC 2230Fm không có gì để phàn nàn, phông chữ và hình ảnh đẹp, đầy đủ chi tiết.

Tham gia các trận game trên "sàn" AOC 2230Fm, các game thủ sẽ thêm hứng khởi trên những pha game vốn đã sôi động. Trong game Rogue Trooper, màn hình thể hiện được hình ảnh đẹp, màu sắc phong phú trong các pha chiến đấu oanh liệt của người hùng da xanh. AOC 2230Fm cũng đã thể hiện khung cảnh thiên nhiên tươi sáng trong game Far Cry một cách tự nhiên. Trong Spore, game thủ sẽ bị cuốn hút trong đại dương bao la từ lúc còn là bào tử, phong cảnh núi rừng hùng vĩ, xanh ngút ngàn của cỏ cây khi phát triển thành sinh vật, bay ra ngoài không gian, vượt qua các dãy thiên hà và đi sâu vào hệ mặt trời để mở rộng "đế chế" khi đã là "sinh vật" cấp cao. Thời gian đáp ứng ấn tượng 2ms, màn hình hạn chế được tối đa hiện tượng dừng hình trong những trận chiến của Heroes of Annihilated Empires.

Nếu chú trọng cho mục tiêu giải trí nhưng cũng không muốn quên nhiệm vụ học tập, làm việc thì AOC 2230Fm là lựa chọn đáng giá cho bạn.

ĐỨC THỊNH

Liên hệ: **AOC**: Silicom

Router băng rộng

Bay cùng Linksys

Nếu có sẵn router ADSL nhưng hơi "chuối", bạn có thể nâng cấp mạng với router băng rộng bằng cách lắp thiết bị sau router ADSL. Sản phẩm thử nghiệm tháng này là hai router băng rộng Linksys giúp game thủ bổ sung một số tính năng (QoS, Port Forwarding, mạng Wi-Fi, tường lửa SPI....) được cho là cần thiết để khởi đầu "cuộc chiến".

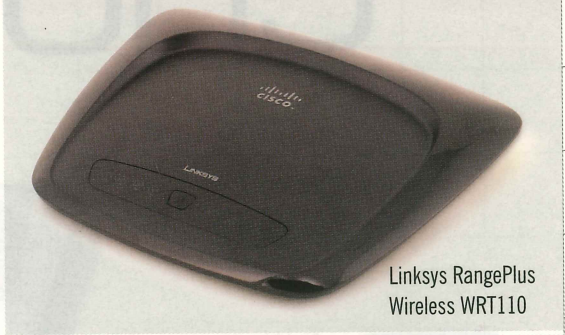
Khác với các kiểu thiết kế truyền thống, router Linksys RangePlus Wireless WRT110 (80USD) và Linksys Wireless-G WRT54G2 V1 (55USD) thiết kế ấn tượng với dáng hình đĩa bay, anten "ẩn", LED trạng thái bắt mắt. Thiết kế giống nhau nhưng hai sản phẩm vẫn có đặc điểm nhận dạng trên lớp vỏ mặt trước: WRT110 bóng loáng còn WRT54G2 V1 thì không.

Linksys WRT110 tích hợp Wi-Fi draft-n tốc độ 130Mbps sử dụng công nghệ anten thông minh MIMO giúp tăng phạm vi phủ sóng. Linksys WRT54G2 V1 tích hợp Wi-Fi chuẩn 802.11b/g tốc độ 54Mbps. Cả 2 đều đạt chứng nhận (chuẩn 802.11b/g) của Hiệp Hội Wi-Fi, được Windows Vista và Mac hỗ trợ. Giao tiếp kết nối gồm 4 cổng LAN 10/100Mbps, nút nhấn bảo mật WPS (Wi-Fi Protected Setup)...

Bên cạnh chế độ mã hóa bảo mật mạng Wi-Fi WPA2 (TKIP/ AES/ TKIP+AES) /WPA /WEP 64/ 128bit và chuẩn xác thực 802.1x-Radius server, 2 router Linksys có thêm chế độ mã hóa dùng mã PIN WPS, lọc kết nối Wi-Fi không mong muốn bằng địa chỉ MAC. Bên cạnh đó, hai router cũng được trang bị tường lửa SPI.

Hỗ trợ cho game thủ và người dùng các ứng dụng đặc biệt, cả 2 đều hỗ trợ chức năng "Application & Gaming" (hỗ trợ Port Forwarding/Triggering, DMZ và QoS). WRT110 chức năng quản lý chất lượng dịch vụ QoS (giúp hệ thống hoạt động hiệu quả hơn với một số dịch vụ đòi hỏi băng thông và độ tin cậy cao) chuyên nghiệp hơn: có sẵn danh sách Game online (Counter Strike, Age of Empires...), các ứng dụng (MSN, Skype, YM!)... để game thủ dễ dàng chọn lựa khi cần "tăng tốc" (máy chọn QoS có băng thông ưu tiên hơn).

Giao diện quản lý của 2 thiết bị thân thiện, dễ sử dụng và có trợ giúp trực tuyến. Thiết lập thông số kết nối Internet khá thuận tiện do trang cài đặt kết nối Internet được đưa ra đầu giao diện (trang Home), tài liệu hướng dẫn sử dụng chi tiết. Nếu chưa có kinh nghiệm, bạn có thể dùng tiện ích Easylink Advisor để được hướng dẫn cách lắp đặt thiết bị cũng như cài đặt kết nối Internet tự động. Thời gian kết nối Internet diễn ra nhanh chóng, tất cả các cổng đều ở trạng thái ẩn.



Linksys RangePlus Wireless WRT110

Linksys Wireless-G WRT54G2

Kết quả thử nghiệm của 2 sản phẩm (sử dụng với USB adapter WUSB54GC-AS (30USD) chuẩn 802.11b/g, tốc độ 54Mbps) đạt khá cao (xem bảng kết quả), kết nối rất ổn định trong môi trường văn phòng (WRT110 nhỉnh hơn WRT54G2 V1 đôi chút và có thể cao hơn nếu dùng card mạng draft-n). Nhìn bảng so sánh tốc độ của hai sản phẩm chúng ta dễ dàng nhận ra rằng tốc độ (trung bình) tăng lên khi nâng cao mã hóa. Đây là đặc điểm nổi bật thường thấy trong hầu hết các router tích hợp Wi-Fi mới.

Nếu nhu cầu đơn giản, bạn có thể chọn Linksys Wireless-G WRT54G2 V1 nhưng để phục vụ nhiều người hơn bạn có thể chọn Linksys RangePlus Wireless WRT110 để có được tốc độ cao (draft-n) và khả năng nâng cấp lên chuẩn IEEE 802.11n trong tương lai. Tất cả sản phẩm bảo hành 1 năm, riêng USB adapter bảo hành 2 năm.

ĐỨC QUANG

Bảng so sánh tốc độ

Router băng rộng	Khoảng cách 2m	Khoảng cách 10m
Linksys WRT110 (WPA-PSK)	21,199 / 21,284	25,280 / 26,330
Linksys WRT110 (WPA2-AES)	21,592 / 21,162	25,260 / 26,531
Linksys WRT54G2 (WPA-PSK)	19,751 / 21,210	21,842 / 22,511
Linksys WRT54G2 (WPA2-AES)	19,497 / 20,880	21,449 / 21,027

Bảng so sánh kết quả thử nghiệm khoảng cách 2m và 10m trong môi trường văn phòng. (tải xuống / tải lên)

Liên hệ: FPT Phân Phối

Webcam

Vừa vừa chơi chat

Genius iSlim 300

Đôi khi các game thủ cũng muốn biết mặt bạn cùng chơi với mình trong các game trực tuyến và nhất là các "đôi tình nhân" trong game thì càng muốn thấy nhau hơn. Hai chiếc webcam nhỏ nhắn, giá mềm cùng nhiều tiện ích đi kèm đến từ Genius sẽ là những lựa chọn phù hợp để đáp ứng nhu cầu này.

Genius iSlim 300 và Genius Eye 320SE đều nhỏ gọn, chân đế linh hoạt có thể gắn dễ dàng lên màn hình LCD, laptop và cả đứng trên bàn. Cả hai đều chọn màu chủ đạo là màu đen kết hợp với chiếc mặt nạ màu bạc (iSlim 300) và xám bạc (Eye 320SE). Ống kính của iSlim 300 nằm bên trái còn Eye 320SE nằm giữa nhưng việc điều chỉnh độ nét vẫn thực hiện dễ dàng bằng cách xoay vành ống kính. Eye 320SE có thể cắm là chạy nhưng bạn cài trình điều khiển đi kèm để có đầy đủ chức năng. Genius bố trí sẵn nút chụp hình trên thân webcam và kèm theo Eye320SE tai nghe tích hợp micro để chat voice, gọi điện thoại internet...

Trang bị cảm biến ảnh độ phân giải VGA(640x480), hai webcam cho chất lượng khá tốt: hình ảnh khá nét, mịn, màu sắc thật và tươi sáng; đủ để bạn làm dáng cùng "người yêu" khi đang ngồi ngắm khung cảnh thơ mộng trong Chinh Đồ, Thiên Long Bát Bộ, cùng sánh bước trong những chuyến săn "boss" Thế Giới Hoàn Mỹ, ... Tốc độ bắt hình của cả hai khá nhanh: Các chuyển động nhanh không bị nhoè và vẫn nét. Trong điều kiện thiếu sáng, hai webcam cũng tự động cân chỉnh ánh sáng khá tốt nhưng có nhiễu.

Ngoài ra hai webcam còn được trang bị các phần mềm hữu ích như Webcam Mate, CrazyTalk Avatar Creator và CrazyTalk Cam Suite. Webcam Mate cho phép bạn chụp hình, quay phim và có thể biến chiếc webcam xinh xắn thành camera an ninh. Qua thử nghiệm hai webcam có thể chụp ảnh (độ phân giải từ 160x120-640x480 và nội suy đến 8 megapixel) và quay phim (tối đa 640x480 30 khung hình/s) với màu sắc khá tốt nhưng nhiễu. Phần mềm cung cấp sẵn cho bạn đến hơn 40 khung hình khá dễ thương, đủ để bạn làm những bộ sưu tập ngộ nghĩnh và "post" lên blog để bạn bè cùng chiêm ngưỡng. Chức năng camera an ninh, có thể cài đặt âm thanh cảnh báo khi phát hiện có chuyển động, thiết lập lịch theo dõi ... Hai công cụ CrazyTalk Avatar Creator và CrazyTalk Cam Suite thì giúp bạn tạo những nhân vật trò chuyện sinh động với sự biểu lộ nhiều trạng thái của khuôn mặt, tình cảm, và nhiều hiệu ứng khác.

Giá: Genius iSlim 300 – 20 USD, Eye 320SE – 35 USD bảo hành 12 tháng.

BẢO NGỌC

Genius Eye 320SE

Liên hệ: Mai Khanh

Đồng hành cùng Game thủ

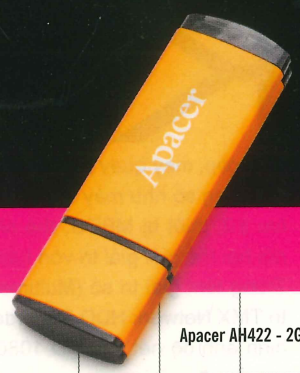
Viết lưu trữ

Ngoài việc chơi, nhu cầu chụp lại những trận đối kháng ngoạn mục, những chuyến săn "boss" đẹp mắt hay tải những bản nhạc game hoành tráng, ảnh nền, ... của các game thủ cũng khá nhiều. Test Lab giới thiệu 4 bút nhớ: Apacer AH422; Corsair Flash Voyagermini, Kingmax Super Stick 4GB và Pqi Intelligent Drive i820 với thiết kế xinh xắn, tốc độ cao sẽ là lựa chọn thích hợp cho nhu cầu trên.

Pqi Intelligent Drive i820 - 4GB

Thiết kế bắt mắt là nhận xét đầu tiên khi nhìn vào các bút nhớ. Apacer AH422 khoác lớp áo màu đồng khá sang trọng, viền đen đầu, cổ, đuôi. Corsair Flash Voyagermini thiết kế vỏ ngoài bằng nhựa dẻo màu đen, hai bên hông màu xanh dương kết hợp với những đường nét bo tròn trông rất thể thao, đồng thời cũng giúp chịu đựng tốt các va đập. Kingmax Super Stick 4GB thì chọn phong cách đơn giản, nhỏ gọn, chỉ đơn giản là một thanh nhựa mỏng màu trắng, bên trên được in hình cây thông giáng sinh; bút nhớ có thể chịu được nước và nhiệt độ trong khoảng từ -40 – 100 độ C (thông số nhà sản xuất), kèm theo là chiếc áo xinh xắn hình cá bằng nhựa dẻo trong màu xanh dương kết hợp với dây đeo cùng tông màu trông rất duyên dáng. Pqi Intelligent Drive i820, toàn thân màu đen, kích thước nhỏ nhất trong 4 bút nhớ (19x15x2mm) và nổi bật với việc tích hợp luôn móc khóa bằng kim loại kết hợp miếng da bò nhìn rất xinh xắn và tiện lợi.

Ba bút nhớ của Corsair, Kingmax và Pqi đều mang trong mình "nội lực" đến 4GB đủ sức cho bạn chứa hàng trăm bản nhạc Võ Lâm Truyền Kỳ, những khúc dân ca (Trung Quốc) trong Thiên Long Bát



Apacer AH422 - 2GB

Corsair Voyagermini - 4GB

Bộ hay chứa cả ngàn ảnh nền đẹp mắt của Thế Giới Hoàn Mỹ, tải game đem về nhà... Apacer khiêm tốn hơn với 2GB nhưng bạn không phải lo lắng vì bút đã được trang bị đầu đọc thẻ nhớ MicroSD/SDHC ở phía đuôi nên có thể dễ dàng mở rộng không gian nhớ, hoặc bạn cũng có thể dùng để đọc thẻ nhớ điện thoại khá tiện dụng.

Để đo tốc độ truyền nhận dữ liệu thực tế của bút nhớ, Test Lab đã tiến hành các tác vụ đọc/ghi dữ liệu trên thư mục 907MB (bao gồm 2039 tập tin, 78 thư mục con) và tập tin nén 790MB. (Xem bảng so sánh tốc độ đọc ghi). Test Lab cũng đã thử cho chú cá của Kingmax "tung tăng bơi lội" trong nước để thử nghiệm khả năng chống nước, kết quả là sau khi "lên cạn", "cá" vẫn hoạt động bình thường.

Kingmax Super Stick - 4GB

Ngoài ra, hai bút nhớ của Apacer và Pqi còn tương thích với phần mềm tiện ích của hãng: Apacer có ACE (Apacer Compression Explorer) để nén và mã hóa dữ liệu đơn giản bằng thao tác kéo thả vào bút giúp tiết kiệm dung lượng nhớ và bảo mật dữ liệu. (tải tại http://ACE.apacer.com); Pqi Intelligent Drive i820 tương thích với phần mềm Ur-Smart cho phép bạn khóa mở/máy tính bằng cách rút/cắm bút nhớ; đồng bộ dữ liệu với Microsoft Outlook để có thể lấy thư pop3 mọi lúc mọi nơi; đồng bộ dữ liệu bookmark, Favorites với trình duyệt web để có thể mang theo các địa chỉ diễn đàn game yêu thích của mình; bảo mật dữ liệu... (tải tại *http://www.pqi.com.tw/download.asp*).

THỤY VY

Liên hệ:
Apacer: Mai Khanh;
Corsair: Khải Thiên;
Kingmax: Viễn Sơn;
Pqi: V.E.N.R

Bảng so sánh tốc độ đọc ghi

Sản phẩm	Đọc/Ghi thư mục 907 MB (MB/s)	Đọc/Ghi tập tin nén 790MB (MB/s)	Giá/Bảo hành
Apacer AH422 - 2GB	18,14/1,52	23,73/4,60	9,5 USD/1 năm
Corsair Voyagermini - 4GB	17,78/2,04	30,91/5,68	44 USD/3 năm
Kingmax Super Stick - 4GB	17,78/3,54	33,3/11,03	15,5 USD/1 năm
Pqi Intelligent Drive i820 - 4GB	15,64/2,37	27,69/6,01	15 USD/2 năm

Kết nối HD 1080i

Trung tâm giải trí số

Khái niệm giải trí số đã được mở rộng với các yếu tố đa phương tiện, nối mạng và chuẩn hình độ nét cao; cho phép tập trung các nguồn nội dung truyền thống như đầu đĩa, set-top box, truyền hình cáp, máy quay phim, máy chụp ảnh... đến các nguồn nội dung số như máy tính, mạng Internet/Intranet, thiết bị lưu trữ, thiết bị MPEG, thẻ nhớ... Thiết bị giữ vai trò kết nối hai thế giới giải trí vốn tưởng "không đội trời chung" là Trung tâm giải trí số (Multimedia Center). Trung tâm giải trí TMX Network HDD Recorder TX7200 hỗ trợ đến chuẩn hình ảnh độ nét cao HD 1080i và làm việc linh hoạt nhờ có sẵn đĩa cứng.

Tuy chỉ là thiết bị giải trí nhưng nếu kết nối đến hệ thống chơi game, TX7200 có thể giúp bạn lưu lại cảnh chiến đấu có một không hai, hoạt cảnh đầu game, bài nhạc game... Sau đấy, game thủ có thể ra phòng giải trí để thưởng thức hoặc nghiên cứu, phân tích lại chiến lược thi đấu.

Vỏ kim loại xám, đặt đứng trên đế và thiết kế "đọng" nhiều phong cách thiết bị máy tính, TX7200 "qui tụ" nội dung từ các nguồn như truyền hình (an-ten, cáp, set-top box), thẻ nhớ, máy tính nối mạng, thiết bị lưu trữ kết nối USB (máy MPEG, bút nhớ USB, đĩa cứng gắn ngoài,...). Tín hiệu HD 1080i có thể xuất qua giao tiếp HDMI cao cấp. Chất lượng âm thanh cũng được bảo toàn cao nhất với xuất dạng số SPDIF/cáp đồng trục.

Giao diện TMX Network HDD Recorder TX7200 mang phong cách máy tính với thao tác duyệt cây thiết bị kết nối, thư mục lưu trữ, cửa sổ, tab quen thuộc. Màu nền thể hiện trang nhã, chữ dùng màu tương phản, sắc nét với co chữ thích hợp để thao tác từ khoảng cách gần. Nhờ khả năng truy xuất theo cây thư mục (dạng FAT32, NTFS) nên TX7200 không cần đến dịch vụ máy chủ đa phương tiện chạy nền trên máy tính. Tuy nhiên với một số định dạng video mới như RM, RMVB, H.264, MKV, WMV, thiết bị phải "đọc" qua dịch vụ biên dịch Transcode cài đặt trên máy tính chủ.

Đĩa cứng "tự có" đã mang lại thế mạnh cho TX7200. Bên cạnh việc có thể tự nâng cấp dung lượng với ổ đĩa SATA 3,5" phổ biến trên thị trường, bạn còn nhận được khả năng ghi video (qua cổng nhập tín hiệu video), lưu tập tin trực tiếp mà không lệ thuộc vào máy tính hoặc băng thông kết nối. Dung lượng cũng có thể nâng lên bằng cách dùng thẻ nhớ, thiết bị lưu trữ kết nối USB gắn ngoài. Chức năng ghi video có thể lập thời biểu tự động.

Hệ nút nhấn mặt trước thiết bị đủ để bạn điều khiển toàn bộ chức năng máy nhưng bấm khá cứng. Vì thế, thao tác trên bộ điều khiển từ xa vẫn tiện nghi, đầy đủ chức năng dù nút nhấn cứng, nhỏ.

Lắp đặt TMX Network HDD Recorder TX7200 đơn giản và dễ như nối đầu DVD với TV (các đầu nối được mã màu, ký hiệu rõ ràng). Trong trường hợp có nối mạng LAN, thiết bị sẽ tự xin địa chỉ IP từ dịch vụ DHCP. Cổng USB có cả phía trước (x1) và phía sau (x2). Đèn tín hiệu phía trước thể hiện rõ chế độ đang chạy (ghi hình, phim, nhạc, ảnh). Trên thiết bị chỉ có giao tiếp LAN 10/100 nhưng TMX vẫn có sẵn phụ kiện USB kết nối không dây cho TX7200.

BẠCH TRINH

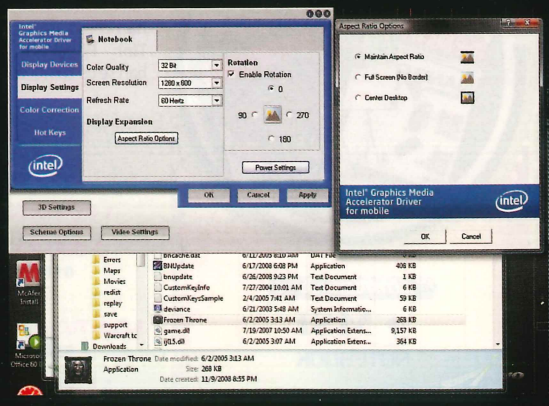
THÔNG SỐ KỸ THUẬT

Giao tiếp mạng	Cổng tín hiệu	Video	Âm thanh	Hình ảnh	Giá/bảo hành
Ethernet	Video: HDMI, component (in, out), composite (in, out) Âm thanh: Stereo, S/PDIF Dữ liệu: 2xUSB 2.0	HD 1080i AVI, MPG, VOB, ASF, IFO, DAT, MP4, TS, DIVX HD, XVID	MP3, WMA, PCM, WAV	JPG, BMP	350USD/18 tháng

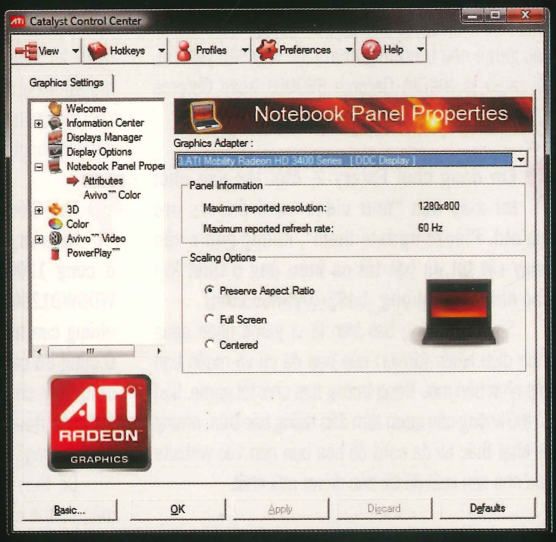
Liên hệ: **TMX:** Thịnh Long.

Chỉnh độ phân giải thực cho game

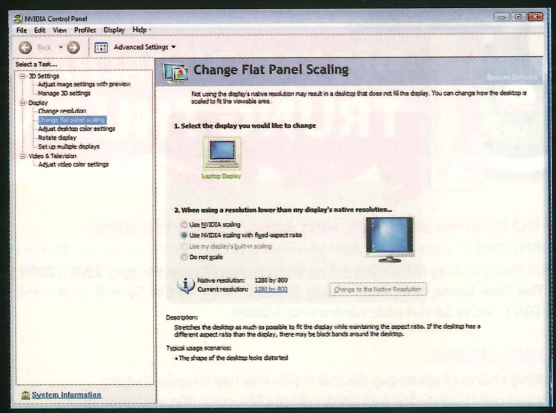
Độ phân giải thực lúc nào cũng cho hình ảnh sắc nét, rõ ràng hơn so với các độ phân giải tùy biến khác. Màn hình cho máy tính để bàn có xu hướng chuyển dần sang tỉ lệ widescreen (16:9) so với tỉ lệ 4:3 như trước nay. Các model MTXT ngày nay cũng đều đi theo chuẩn màn hình 16:9. Game cũng vậy, nhiều nhà phát triển game cho PC cũng dần chuyển sang hỗ trợ tỉ lệ hình ảnh widescreen bên cạnh tỉ lệ 4:3. Tuy vậy, một số game vẫn giữ tỉ lệ 4:3 vì thế khi chơi các game 4:3 đó trên màn hình 16:9 thường bị méo hình (nhân vật trông lùn hơn và hình ảnh không sắc nét). Nhiều game thủ "giải quyết" vấn đề này bằng cách chơi game dạng cửa sổ chứ không chơi theo toàn màn hình. Tuy nhiên, cách này cũng có một số hạn chế, nhất là trong các game dàn trận với điều khiển di chuyển dạng rê chuột ra biên. Một cách khác tốt hơn để chuyển game về độ phân giải "thực" của nó nhưng vẫn chơi được ở chế độ toàn màn hình là thiết lập lại thông số đồ họa trong chip đồ họa tích hợp hoặc trong card đồ họa. Lúc này, màn hình sẽ "vạt" 2 cạnh bên và tự động chỉnh khung hình đúng với độ phân giải mà bạn thiết lập cho game (tất nhiên phải thấp hơn độ phân giải thực của màn hình). Ví dụ, máy tính xách tay của bạn có độ phân giải thực 1280x800 và game Warcraft III: Frozen Throne thiết lập ở 1024x768 (không hỗ trợ 1280x800), bạn có thể thực hiện theo hướng dẫn sau.



Nếu hệ thống của bạn chạy chip đồ họa tích hợp, hãy cài đặt tiện ích cân chỉnh chip tích hợp từ hãng sản xuất bo mạch chủ. Hình trên là MTXT chạy chip tích hợp Intel GM45 với tiện ích Intel Graphics Media Accelerator. Bạn nhấn chuột phải vào màn hình desktop, chọn *Graphics Propeties*, vào mục *Display Settings*, nhấn *Aspect Ratio Options* và chọn *Maintain Aspect Ratio*. Thế là xong! Hãy khởi động game lại.



Với card/chip của ATI, bạn hãy mở tiện ích Catalyst Control Center lên, chọn mục *Attributes* và chọn *Preserve Aspect Ratio*. Nhấn *OK* là xong!



Còn với chip/card nền NVIDIA, bạn vào Control Panel của NVIDIA cũng bằng cách nhấn chuột phải vào màn hình desktop, sau đó vào mục *Change flat panel scaling* và chọn *Use NVIDIA scaling with fixed-aspect ratio*.

ĐỒNG ANH

HỎI & ĐÁP

HỘP THƯ

Em muốn mua tay cầm Xbox 360 (loại có dây) để chơi game trên PC thì có thể mua ở đâu trong TPHCM? (sir_mhieu@yahoo.com)

Bạn có thể liên hệ Halo Shop (82 Pasteur phường Bến Nghé Q.1 - ĐT: 39141494) hoặc Mimi (114 82 Pasteur phường Bến Nghé Q.1 - ĐT: 39140594) cũng như một số cửa hàng khác để mua tay cầm Xbox 360 cho PC nói trên. Giá tham khảo: 800.000đ.

Em có thể chơi tốt được Quake 4, Call of Duty: Modern Warfare 4, F.E.A.R. và một số game mới hiện nay với card Gefore FX 5950Ultra không? (lukcy_lukcy2001@yahoo.com)

TGG chưa có điều kiện để kiểm tra các phép thử mà bạn nêu. Tuy nhiên, lưu ý với bạn là các trò chơi hành động bắn súng (tương ứng thể loại với các game nêu trên) mới nhất hiện nay đều yêu cầu tối thiểu là NVIDIA Geforce 6600GT hoặc Geforce 6800 (tùy trường hợp cụ thể).

Em đang chơi Farcry 2. Mỗi lần vào chơi thì máy báo "Your video card drivers are too old. Please update them", nhưng game vẫn chạy rất tốt dù bật tất cả hiệu ứng ở thiết lập cao nhất? (maphong_ba92@yahoo.com)

Sở dĩ có thông báo trên là vì game nhận dạng trình điều khiển (driver) của bạn đã cũ và muốn bạn cập nhật bản mới. Trong trường hợp chơi tốt game, bạn có thể không cần quan tâm đến thông báo trên, nhưng để khai thác tối đa card đồ hoạ bạn nên vào website của nhà sản xuất để tải bản driver mới nhất.

Cho em hỏi hệ điều hành Windows Vista chơi được các game thể loại nào? Có khác gì với Windows XP? (dkn08bk@gmail.com)

Phần lớn các trò chơi mới hiện nay đều hỗ trợ Windows Vista như Call of Duty: World at War (hành động), Rhiannon Curse of the Four Brands (phiêu lưu)... So với XP thì Vista thường yêu cầu cấu hình tối thiểu cao hơn về dung lượng RAM. Ví dụ, nếu XP yêu cầu 1GB RAM thì Vista yêu cầu đến 2GB.

Lúc trước tôi chơi Cabal Online phiên bản do Asiasoft phát hành ở Việt Nam được vài tháng thì nghỉ. Nay tôi chơi lại thì phát hiện toàn bộ đồ cất trong hòm đồ đã bị mất, trong khi đồ đạc trên người và hành trang thì còn nguyên. Xin cho biết có phải tài khoản của tôi đã bị hack hay không? (chienbinhhobit_209@yahoo.com)

Vào tháng 5/2008, Asiasoft tiến hành sát nhập 4 máy chủ Mercury, Mars, Venus, Jupiter thành một máy chủ Saturn duy nhất, kèm theo là các vật dụng mà game thủ cất trong hòm đồ bị xóa sạch. Bạn có thể xem thông tin về sự kiện này tại http://cabal.asiasoft.net.vn/thongtin.aspx?event=sukien&eventid=502.

Thế Giới Game số 60 ra tháng 11/2008 có bài viết "Nâng cấp ổ cứng Xbox360 giá rẻ", ổ cứng 120GB Western Digital Scorpio, model WDGWD1200BEVS, mua ở đâu vậy? Có thể mua ở những cửa hàng vi tính bình thường được không? Ổ cứng đó có giống với ổ cứng máy vi tính thường dùng hay chuyên về Xbox360? Và em có thể dùng ổ đĩa có dung lượng cao hơn 120GB để nâng cấp được không? (lpkhanh@gmail.com)

Để thay ổ cứng mới cho Xbox 360, bạn hoàn toàn có thể chọn mua đĩa cứng SATA loại dành cho máy tính xách tay (2,5") bất kỳ, chứ không nhất thiết là phải đĩa cứng hiệu Western Digital cũng như đúng model [Western Digital Scorpio 120GB - WDGWD1200BEVS]. Tuy nhiên, thủ thuật được trình bày trong bài viết mà bạn đề cập đã được tạp chí PC World Mỹ áp dụng và kiểm chứng với đĩa cứng Western Digital Scorpio 120GB. Do đó, với những đĩa cứng SATA 2,5" khác, bạn có thể bám sát các bước thực hiện này để tiến hành nâng cấp ổ cứng mới cho Xbox 360.

Em chơi S.T.A.L.K.E.R Clear Sky đến bản đồ Red Forest. Ở địa điểm "Camp near caper" có 1 hang đá, nếu xuống tầng hầm bên dưới thì xuất hiện mấy con quái vật giống tia điện hút đồ vật ném chết mình rất nhanh. Làm sao để diệt được chúng vì detactor báo có 1 viên artifact tại khu vực đó? (tranledung@gmail.com)

Để tránh bị đánh "hội đồng", trước tiên bạn phải dụ chúng ra (không xuống bên dưới). Bỏ qua chỗ cái thang dẫn xuống tầng hầm, đi thẳng tới một chút bạn sẽ thấy bên trái 1 lỗ hổng bị chắn bởi những tấm kim loại lớn, bên trong lỗ là các thùng gỗ. Bắn vỡ các thùng gỗ đó sẽ khiến quái vật chạy ra chỗ cái thang (lúc này quân Duty sẽ chĩa súng xuống bên dưới do phát hiện ra quái vật). Trở lại chỗ cái thang, đứng bên trên, hãy sử dụng loại súng có mức sát thương cao nhất mà bạn có bắn liên tục vào chúng cho đến khi chúng biến mất hẳn. Muốn giảm mức sát thương mà nhân vật phải hứng chịu, bạn nên sửa giáp và đeo các loại artifact +Health để hồi máu nhanh (như Kolobok), +Bleeding để cầm máu nhanh (Mama's Beads). Gợi ý, ở Red Forest có nhiệm vụ phụ yêu cầu đi tìm khẩu súng "tank machine gun". Trước khi trả nhiệm vụ, bạn có thể tận dụng súng này để giải quyết vấn đề đạn dược và tha hồ "đục" bọn quái vật kia liên tục vì băng đạn tank machine gun chứa đến 2000 viên.

Vài cảm nhận về dòng game nhập vai

Như chúng ta đều biết, game nhập vai (RPG) luôn là đề tài thú vị cho các nhà sản xuất từ offline cho đến online. Các game thuộc thể loại này thường khiến game thủ đầu tư khá nhiều thời gian cho việc xây dựng và hoàn thiện nhân vật. Vậy thì tại sao chúng ta không cùng nhau "lướt" qua những hình thái khác nhau của dòng game nhập vai để nhìn lại những ấn tượng khó phai, in hằn trong lòng game thủ toàn thế giới.

Final Fantasy VII

Thật không ngoa khi nói nếu chưa từng chơi qua một game nào của dòng Fian Fatasy thì chưa biết gì về game nhập vai Nhật Bản. Các phiên bản thuộc Final Fantasy (FF) đã, đang và sẽ luôn là một trò chơi nhập vai trọng yếu của mọi thời đại. Qua nhiều phiên bản đã phát hành, dòng game FF đã chứng minh rằng thể loại nhập vai không cần phải thiết lập dựa trên bất kì truyền thuyết thời trung cổ hay những câu chuyện thần thoại xa xưa. Đặc biệt nhất là FFVII đã tạo được nét đặc trưng thông qua chủ đề được xây dựng chín chắn, kết hợp hoàn hảo với bối cảnh của nền công nghiệp hiện đại. Với vô số nhân vật được cách điệu, một cốt truyện mới lạ và một hệ thống chiến lược trực quan và thú vị, FF VII đã khẳng định vị trí của game nhập vai và phổ biến thể loại này trong cộng đồng game thủ.

World of Warcraft

Song song với thế giới game RPG chơi "đơn thương độc mã", chắc hẳn bất kỳ game thủ nào cũng phải một đôi lần thử qua thể loại game nhập vai trực tuyến nhiều người chơi (MMORPG). Tiêu biểu nhất chính là World of Warcraft. Cho dù bạn có ghét hay thích thì World of Warcraft (WoW) vẫn là hiện tượng khiến các tiền bối trong MMORPG như EverQuest và Dark Age of Camelot luôn mơ ước sánh vai với hơn 11 triệu game thủ tham gia. WoW diễn tiến tiếp 10 năm sau cuộc xung đột diễn ra trong Warcraft III, mở ra toàn bộ thế giới của Azeroth để người chơi tùy nghi khám phá. Năm 2007, bản mở rộng của The Burning Crusade đã đưa người chơi vượt qua Cánh cổng tối (Dark Potal) trong thế giới suy tàn Outland. Bản mở rộng thứ hai Wrath of the Lich King ẩn chứa vùng đất cằn cỗi Northrend, đem lại cho người chơi nhiều điều thú vị để khai phá.

Chrono Trigger

Nhập vai là nguồn của cải vô tận cho Super Nintendo nhưng không phải ai cũng thích nghi được với sự hấp dẫn và tuyệt vời của Chrono Trigger. Được "đội ngũ trong mơ" của Square tạo dựng, gồm cả cha đẻ của dòng game Final Fantasy như Hironobu Sakaguchi, Kazuhiko Aoki, Nobuo Uematsu; soạn giả nổi tiếng Masato Kato; nhà soạn nhạc Yasunori Mitsuda cộng với nhà thiết kế nhân vật của Dragon Quest, Yuuji Horii và Akira Toriyama. Chrono Trigger đã tạo ra sức ảnh hưởng vô tận đối với thế giới game.

Fallout 3

Fallout 3 là một trong số ít trò chơi mà có thể đi bất cứ nơi đâu và làm bất cứ điều gì và luôn luôn có những tác động ảnh hưởng đến thế giới xung quanh. Hệ thống V.A.T.S. độc quyền của Fallout 3 là một mặt độc đáo khác của sê-ri, hợp nhất các điểm hành động (Action Points) trong trận đấu, vì vậy mà game không tạo cảm giác chung của người lần đầu tiên bắn súng. Sâu sắc hơn, lớn hơn và tốt hơn từ trước đến nay, Fallout 3 có thể khá mới nhưng đã sẵn sàng tạo ra dấu ấn riêng trong lịch sử thể loại nhập vai.

Diablo II: Lord of Destruction

Mặc dù không phải là thể loại RPG đang phát triển mạnh nhưng cuộc phiêu lưu thuộc loại hành động "hack n slash" của Diablo II đã lọt vào danh sách. Tại sao? Bởi vì nó là loại game vừa gây kích thích tột độ vừa đan xen trong các nguyên lý cơ bản của thể loại RPG. Diablo II cho phép người chơi chống lại vua của loài quỷ – Diablo, bên cạnh hệ thống nhiệm vụ phải băng qua những vùng đất chết. Diablo II cũng tạo lập nên những tiêu chuẩn mới trong cách chơi phối hợp trực tuyến, cho phép lên đến 8 game thủ tham gia cùng lúc.

Kingdom Hearts II

Những gì mà Square và Disney làm được nhiều hơn chứ không chỉ chứng minh họ có thể tăng cường cho RPG thông thường. Họ mang lại những cảm nhận sống động cho các hình tượng cổ điển của những anh hùng, chủng tộc, kẻ xấu mà chúng ta đã quen thuộc. Trong pha trình diễn thứ hai, Kingdom Hearts II đã làm bùng nổ game giới. Chỉ một năm trôi qua với Sora, Donald và Goofy nhưng các thế giới đã trở nên đồ sộ hơn, Keyblades xấu xa hơn và toàn bộ quy mô những cuộc chiến giữa Heartless, Nobodys và Organization XIII đã phát triển thành những trường ca đầy tính sử thi. Giờ đây, chúng ta ngồi đây chờ mong khoảnh khắc kỳ diệu để lại đắm mình vào Kingdom Hearts III. Không biết làm gì ư! Thử quay lại với bản làm lại trên PS2 là Kingdom Hearts Re: Chain of Memories this winter.

ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN
tiết kiệm 25%
thủ tục ĐƠN GIẢN
nhận tạp chí NHANH CHÓNG
Chỉ cần 1 cú click chuột
pcworld.com.vn/datbao
hoặc điện thoại đến số
04 35121819 (ext 1) Miền Bắc
08 39304324 (ext 1) Miền Nam
Cơ hội trúng thưởng với nhiều phần quà giá trị
(xem chi tiết tại website www.pcworld.com.vn)
Hotline: Miền Bắc - 04 3512 3011
Miền Nam - 08 3930 2120

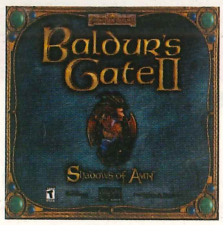
A TGVT-PCW Series A - Công Nghệ Máy Tính và Mạng
• Phát hành ngày 15 (Miền Bắc: ngày 17) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

B TGVT-PCW Series B - Giải Pháp và Ứng Dụng CNTT
• Phát hành ngày 1 (Miền Bắc: ngày 3) ~~180.000đ~~ → 135.000đ/12tháng/quyển

G Thế Giới Game - Game và Giải Trí
• Phát hành ngày 25 (Miền Bắc: ngày 27) ~~168.000đ~~ → 126.000đ/12tháng/quyển

Chuyển khoản : NH Á Châu - ACB
Tên tài khoản : Tạp chí Thế Giới Vi Tính
Số tài khoản VNĐ : 3500 3229
NH Ngoại Thương VN - Vietcombank
Tạp chí Thế Giới Vi Tính
007.1.00.007837.1
• Bạn đọc ở ngoài nội thành TP. HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí qua bưu điện 12.000đ/12tháng/quyển

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn



Năm 1998, Bioware "thiêu cháy" game giới RPG bằng Baldur's Gate, dạng game AD&D với nền tảng hang động. Với vài công ty, thành quả đó đủ để "nuôi sống" người hâm mộ trong một thời gian dài cả chục năm hơn bằng những phần tiếp theo nhưng Bioware thì không. Chỉ hai năm sau, họ mang lại những cảm nhận mới trong mọi khía cạnh có thể với Baldur's Gate 2: Shadows of Amn. Không thể kể tóm tắt hay dài dòng cốt truyện ở đây nhưng bắt đầu BG 2, bạn và đồng đội bị đột kích và tống giam để dùng cho thí nghiệm của một tên điên cuồng. Thương hiệu chiến đấu theo lượt của Bioware mà sau đó nổi đình nổi đám trong Knights of the Old Republic và game thiên về bắn súng FPS là Mass Effect vốn có nguồn gốc trong dòng game BG. Bạn có thể để đồng đội của mình tự hành động dựa trên "trí tuệ" của họ (AI) hay nhấn thanh space bar để tạm ngưng và ra lệnh tiếp. Ngắn gọn, Baldur's Gate 2 là tựa game bắt buộc trong bộ sưu tập của game thủ dòng RPG trên PC.

Final Fantasy XII

Bản game Final Fantasy cho PlayStation 2 này được quá trời fan dòng RPG cho là chuỗi tuyệt vời về cốt truyện, khả năng chiến đấu tuỳ biến và vẻ đẹp đồ họa. Với bối cảnh là thế giới Ivalice, game thủ được chìm đắm trong những câu chuyện huyền hoặc, chiến tranh và cách mạng. Final Fantasy XII không chỉ giới thiệu tính năng Active Time Battle và hệ thống Gambit mà nó còn thay đổi cả tiêu chuẩn của dòng RPG khi loại bỏ hoàn toàn các trận chiến ngẫu nghiên. Nó đã tạo một cơn "cuồng game" ở Nhật khi hơn 1 triệu bản đã được bán ra ngay trong tuần đầu tiên (trở thành bài đinh hoàn hảo cho tạp chí Famitsu Magazine) và doanh số tại Mỹ cũng nhanh chóng đưa FFXII vào top 10 game PS2 bán chạy nhất trong lịch sử. Final Fantasy XII vẫn là tựa game tuyệt nhất với phong cách có thể thách thức ngay cả những game "đỉnh" hiện nay.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Game thứ tư trong loạt game RPG hành động của Bethesda với môi trường cực kỳ rộng lớn, nhiệm vụ phụ hấp dẫn và kết thúc dạng mở. Đây là game RPG làm cho những người không nghiện thể loại này cũng phải bị thuyết phục. Bạn có thể hỏi bất kỳ ai đã từng chơi thử Oblivion thì họ đều sẽ ủng hộ bạn đây không chỉ là một cột mốc trong thể loại game đóng vai mà còn là một trong những game dễ gây nghiện nhất. Dù đã phát hành được hai năm thì Oblivion vẫn là một buổi tiệc cho những đôi mắt game thủ và chứng cứ thuyết phục các công ty tiếp tục thực hiện những tựa game RPG.

TRUNG NGHĨA
(TỔNG HỢP)

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT 24, 25
DEC – Công Ty Cổ Phần Truyền Thông và Công Nghệ Quang Minh ..... Bìa 3, 74, 75
GAMES CENTER 64
HALO ..... Bìa 2
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 70
MIMI 63
NCS 65
NGUYỄN KIM 87
NEXTGEN 19
REXONA 67
VDC NET2E 7
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME 1, 12, 13
VINAPHONE 69
WDK 61
XGAME – Cửa hàng Xgame 21

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GIẢI PHÁP VÀ ỨNG DỤNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1825.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh - ĐT: (84.8) 3 9304 324 - Fax: (84.8) 3 9304 338 - E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn
Văn Phòng Hà Nội: P.903, tầng 9, tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa - ĐT: (84.4) 3 5121 819 - Fax: (84.4) 3 5121 822 - E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Chương trình khuyến mãi " Mùa Giáng Sinh "

Tính năng mới
xem phim Full HD-1080p
trên máy PS3

Tặng Phiếu Game
200.000đ

PLAYSTATION 3
Phiên Bản Mới
80GB + DUALSHOCK 3

Thiết bị giải trí
xem phim,
nghe nhạc multimedia
cao cấp

Tvix HD M-7000A

- Xem phim phân giải cao cực nét Full HD-1080P
- Âm thanh Dolby Digital
- Phụ đề tiếng việt.
- Hiện đang có hàng tại Halo

Máy mới DSi

Tặng Phiếu Game
100.000đ

Tặng Phiếu Game
100.000đ

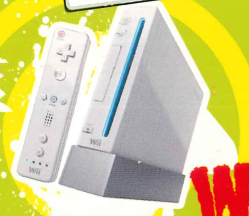
PSP 3000
Phiên Bản Mới Nhất

Tặng
5 GAME

XBOX360 HDMI Port
Phiên Bản Mới 60GB

ONLINE
Xem Hàng Mới
& Game Mới
tại Website:
WWW.HALOSHOP.VN

Tặng
5 GAME



WII
Phiên Bản Tiếng Anh

Tặng
5 GAME

PLAYSTATION 2

HALO SHOP
www.haloshop.vn

82 Pasteur - P. Bến Nghé, Q.1
Tel: 3914 1494 - 3821 8361
Email: sales@haloshop.vn

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Mới
Bổ sung Hoàn Mỹ thời trang
Vật Phẩm Thất Tinh Báo Hỷ Bao
Và nhiều nội dung
đặc sắc chờ khám phá
Huyết Chiến
Tu La Đạo
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment
www.thegioihoanmy.vn

ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS

HDMI HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

Native

ATI Radeon series

HD 4670 512MB GDDR3

GV-R467D3-512I

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY | ATI RADEON GRAPHICS

- Powered by **ATI Radeon HD 4670** GPU
- Supports **PCI Express 2.0**
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI

CERTIFIED FOR Windows Vista™ | Ultra Durable 2 (Lower Rds(on)! Ferrite Core Lower ESR) | HDMI

GV-R465OC-1GI

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY | ATI RADEON GRAPHICS

- Powered by **ATi Radeon HD 4650** GPU
- Supports **PCI Express 2.0**
- Microsoft DirectX 10.1 and OpenGL 2.1 support
- Integrated with the industry's best 1GB GDDR2 memory and 128-bit memory interface
- Supports CrossFireX™ and Avivo™HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub / HDMI

CERTIFIED FOR Windows Vista™ | Ultra Durable 2 (Lower Rds(on)! Ferrite Core Lower ESR) | HDMI

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 39252549	**QUI NHON:**		Toshiba	050 3857585
Nguyễn Hoàng	08 39203404	Thiên Phúc	08 39255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 3822803	**TIỀN GIANG:**	
Vi tính Phong Vũ	08 39330186	Thiên Long	08 39255551	Bảo Châu	056 3828199	TCN	073 3885885
Thành Nhân	08 39250259	Lê Phùng	08 39290607	**NHA TRANG:**		**CẦN THƠ:**	
Sáng Tạo	08 39255406	**ĐÀ NẴNG:**		Tin Hưng	058 3825081	A Châu	071 3832022
Hợp Nhất	08 39252367	Vitico	0511 3871838	Tin Học Nha Trang	058 3810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 3832875
Nova	08 39253863	GCC Đà Nẵng	0511 3653060	Sao Kim Nha Trang	058 3510885	**SÓC TRĂNG:**	
Compro	08 39250448	**QUẢNG NGÃI:**		**DACLAK:**		Dũng Kiều	079 3821997
Hoàn Long	08 39250898	MHQ	055 3825894	Quang Anh	050 3815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : **Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh** 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.